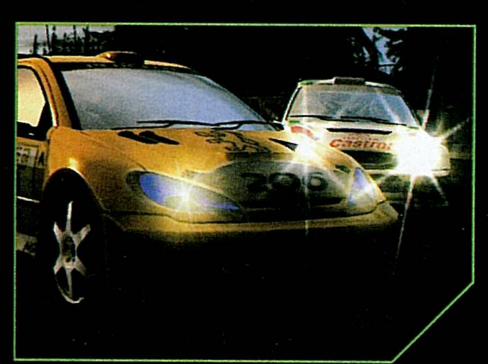


REVIEW 6 PÁGINAS: HUNTER THE RECKONING
Septiembre de 2002 - Nº 5 - 5 euros
XB
MAGAZIN
Revista XBOX Indepe
ENTREVISTA
DUALITY
LOS SECRETOS DE
HALO
¡¡PREVIEW EXCLUSIVA!!
LA COSA
El enigma de otro mundo
mkm
PUBLICACIONES
00005
8 424094 003570





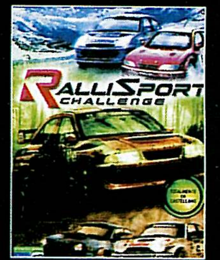


CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.



Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.

www.xbox.com/es/rallisport PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.





TOTALMENTE EN CASTELLANO

© 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, XBOX, y los logotipos de XBOX logos son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Todos los productos y nombres de empresas mencionados deben ser tratados como marcas registradas de sus respectivos propietarios. © 2002 Digital Illusions CE. Las marcas de Quattro son utilizadas por Microsoft con el permiso expreso por escrito de AUDI AG. Las denominaciones emblemas y diseños de Mitsubishi y Lancer Evolution son marcas registradas y/o propiedades intelectuales de Mitsubishi Motors Corporation y son utilizados bajo licencia por Microsoft Corporation. Merci à AUTOMOBILES PEUGEOT pour son aimable collaboration. Merci à RENAULT pour son aimable collaboration. Saab, 9-3, emblemas y diseños son marcas comerciales de Saab utilizadas bajo licencia por Microsoft Corporation. Los nombres, emblemas y diseños de Toyota y Corolla son marcas registradas y/o propiedades intelectuales de Toyota Motor Corporation y son utilizados bajo licencia por Microsoft Corporation. Las marcas comerciales de Volkswagen, diseños patentados y copyrights son utilizados con la aprobación de su propietario. Las tipografías, el logotipo de Castrol y el Castrol Toyota Corolla Livery son marcas comerciales de Castrol Limited, usadas bajo licencia.

Nº 5 . Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),
Karima Bakkali (kbakkali@mkm-pi.com)

Redactores y colaboradores
Mayra Martínez, Patricia Sáez,
Juan Carlos Escribano

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio
(marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Vía Net Works España

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Karima Bakkali (kbakkali@mkm-pi.com)
Marta Olleros (molleros@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 44 45

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros

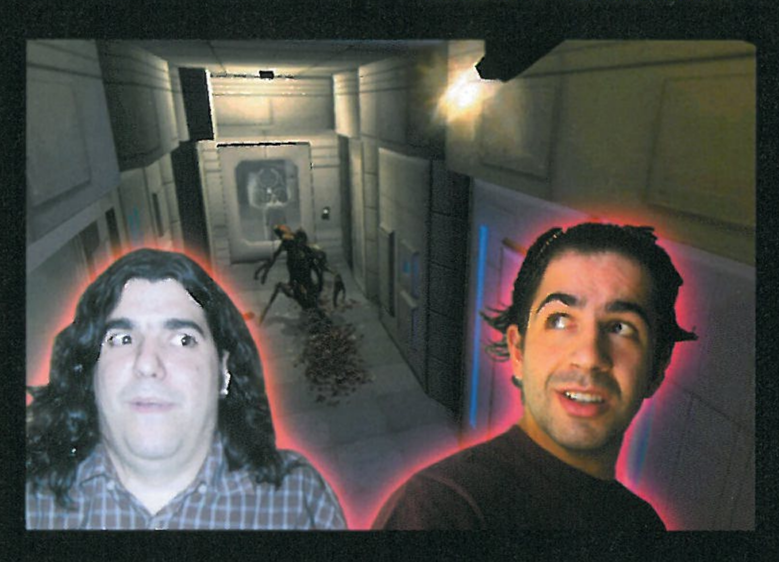


EDITA:
Publicaciones
Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

Reservados todos los derechos
Se prohíbe la reproducción total o parcial por ningún medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias, grabados o cualquier otro sistema, de los artículos aparecidos en este número sin la autorización expresa por escrito del titular del Copyright. Todos los derechos reservados. La reproducción de cualquier forma, en cualquier idioma, en todo o parte sin el consentimiento escrito de Publicaciones Informáticas MKM, queda terminantemente prohibida.



Lápidas para todos

A pesar de todos los comentarios, las dudas que surgen en torno a la consola, lo rematadamente "cara" que sigue siendo para algunos y los "poquísimos" juegazos que disfrutamos en Xbox, parece que una época de buenos tiempos se avecina en los próximos tres meses. Algunos de los títulos importantes que destacamos en nuestra revista como "Hunter: the Reckoning" empieza a disfrutar de la solidez de un título consagrado por el beneplácito del público y porque es un juegazo de pies a cabeza, como ya lo demostró "Commandos 2" sobre Pc y lo sigue haciendo en formato Xbox. Pero es que en el horizonte se avistan algunas maravillas que harán las delicias de los más fanáticos como "La Cosa" (The Thing) basada en la genial película de John Carpenter, un título de acción en tercera persona cargado de terror y sobresaltos y que por resultarnos espectacular la hemos elegido como portada de este quinto número de XB Magazine; "Hitman 2" uno de los títulos que nos llamó la atención durante el E3 y que nos ha demostrado tener todos los ingredientes para calar hondo y convertirse en objeto de culto para los jugadores de todo el mundo; "TimeSplitters 2" un shooter que cambia las reglas del juego que HALO parece haber dejado establecidas e introduce elementos de novedad como es un editor de pantallas que puede resultar brutal en el modo multijugador de hasta 16 jugadores... y es que las empresas empiezan a animarse con eso de ver que se acercan las Navidades y ya creen que es la hora de mostrar las mejores pantallas de sus juegos, los personajes más carismáticos y los guiones más contundentes.

Otros, mientras, disfrutamos de las pequeñas cosas del mejor juego de la historia: HALO y sus partidas multijugador. Y de tanto soñar con el punto de mira de mi amigo Eddy apuntándome a la cabeza consiguiendo un frag tras otro, nos dimos cuenta de que lo que necesitábamos era tener una estrategia. Y qué mejor que conocer los mapas de los escenarios en los que nos movemos.

En este número de XB Magazine avanzamos lo que vendrá en el próximo ejemplar de nuestra revista: los mapas de cada escenario con las claves para ser el más fuerte en cada momento. ¿Si tenemos una arena preferida? Sí, claro... Hang em High: Lápidas para todos. Y armados con pistolas.



Pag. 32

LA COSA

La famosa película de John Carpenter continúa en un espeluznante videojuego para Xbox de Universal Interactive.

LAS NOVIAS

Pag. 30

Como dice una de esas canciones de este pasado verano "ellas tan dulces y tan bellas" pueden llegar a ser realmente crueles o la mejor de las personas cuando en su camino se interpone una maquinita, un "dichoso aparato" que a nosotros nos transporta a otros mundos para muchas de ellas incomprensibles. Ellas no entienden que estemos pegados a una televisión durante horas y horas sin prestar atención a ninguna otra cosa. Pero en lo que a las consolas se refiere hay muchos tipos de chicas... como nos tildarán de machistas en cualquier caso, podemos asegurar que el público objetivo de las consolas son los tíos y por lo tanto las revistas también están hechas para ellos. La pregunta que nos asaltó fue: ¿Cómo se toma tu novia que estés todo el día pegado a la Xbox?



LOS SECRETOS DE HALO



En condiciones de alto secreto llegó a nuestra redacción un sobre del Proyecto Espartano con mapas de los escenarios multijugador de HALO muy detallados... hemos decidido que debíamos publicarlos por su alto contenido informativo en las próximas dos entregas de XB MAGAZINE, ahí va la primera.

Pag. 84

LOS JUEGOS QUE VIENEN

Enclave Pag. 14
Bounty Hunter Pag. 16
Phantom Crash Pag. 18
Street hoops Pag. 20
Dark Angel Pag. 21
Pro Beach Soocer Pag. 22
Murakumo Pag. 23
DeathRow Pag. 24

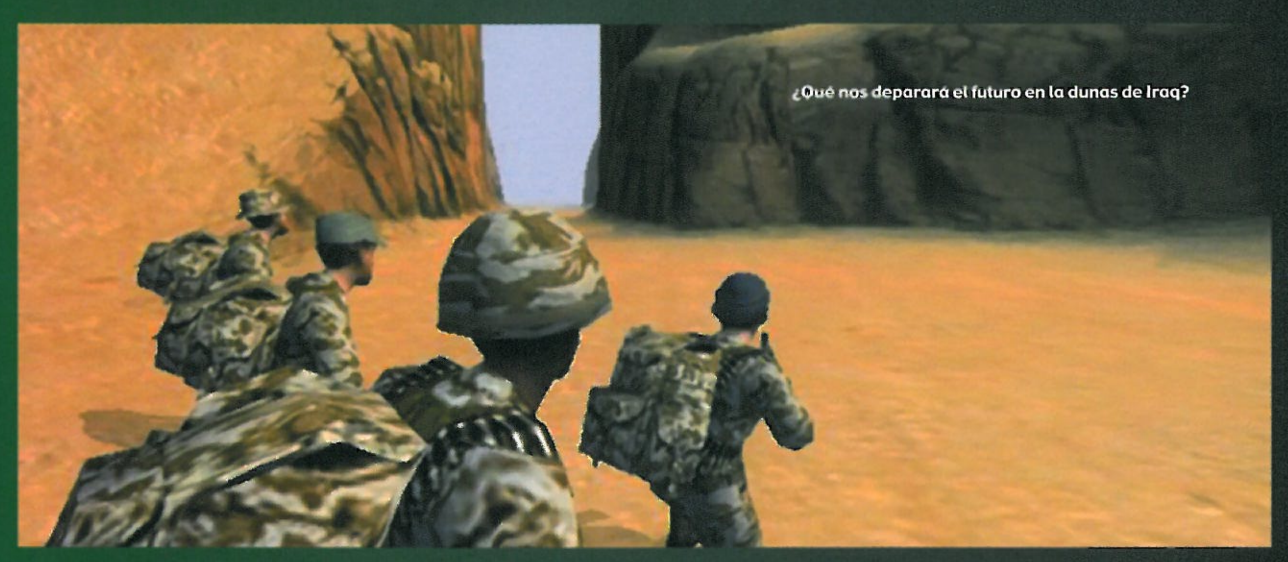
PREVIEWS

LA COSA Pag. 32
Mercedes-Benz Pag. 38
Hitman 2 Pag. 40
Crazy Taxi 3 Pag. 42
Crimson Skies Pag. 44
TimeSplitters 2 Pag. 46
WWWF:RAW Pag. 48
Barbarian Pag. 50
Lotus Challenge Pag. 51
Kelly Slater Pag. 52
LOONS Pag. 53

REVIEWS

HUNTER the Reckoning Pag. 54
Commandos 2 Pag. 60
Gun Metal Pag. 64
Crash Pag. 68
Prisioner of war Pag. 70
Splashdown Pag. 72
Gauntlet Pag. 73
Tour de France Pag. 74
Jedi Starfighter Pag. 75
Bruce Lee Pag. 76
NightCaster Pag. 77
Altavoces Hercules XPS 210 Pag. 78

Conflict: Desert Storm tendrá secuelas



¿Qué nos deparará el futuro en la dunas de Iraq?

La Guerra del Golfo en capítulos. Eso han decidido los creadores de la primera parte del juego que, viendo que las expectativas de ventas se inflan día a día, han tomado la decisión de hacer que la aventura no termine con la operación "Tormenta del Desierto".

La primera de las secuelas del juego de estrategia de Sci y Pivotal Games estará disponible durante el año 2003 (suponemos que a finales) y se llamará Conflict: Desert Sabre, que sería una continuación directa de Conflict: Desert Storm el juego basado en las misiones de los equipos SAS y Delta Force en Iraq.

Si toda va como se espera, para el año 2004 podremos contar con la tercera parte de la saga que sería llamada Conflict: Missing Presumed Dead. Este episodio de guerra tiene poco que ver con los anteriores ya que nos traslada hasta el Vietnam del año 1968. Un grupo de soldados norteamericanos han perdido contacto con su unidades tras las líneas del enemigo. Durante 1968 el ejército de EEUU tuvo que apechugar contra la ofensiva Tet y eso es lo que tendremos que hacer en este juego que nos obligará a reconstruir nuestro propio "Apocalypse Now" hasta llegar a las líneas americanas.

3,9 millones de Xbox

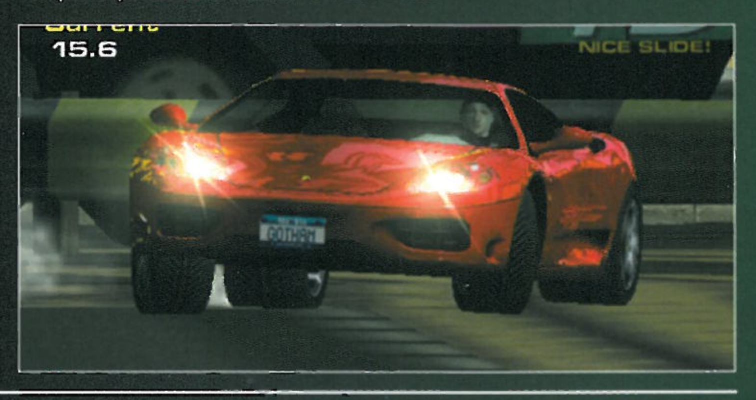


A todo esto Microsoft España no se tiene ni idea de cuántas consolas Xbox se han vendido.

Esta es la cifra que indica que Xbox no está haciéndolo tan mal... fuera de España. No es que aquí se esté haciendo mal del todo, sino que no nos indican ninguna cifra de ventas, pero por las declaraciones que conseguimos arrancar a algunos dependientes de tiendas y a los responsables de ventas, parece que Xbox está bastante estancada en una baja cifra de ventas semanales. En el tiempo que Xbox ha conseguido vender 3,9 millones de consolas en todo el mundo, PlayStation ha colocado 30 millones de unidades de su consola y Nintendo 3,8 millones de GameCubes.... ¡qué ya está bien!

DOA 3 y Project Gotham superan el millón

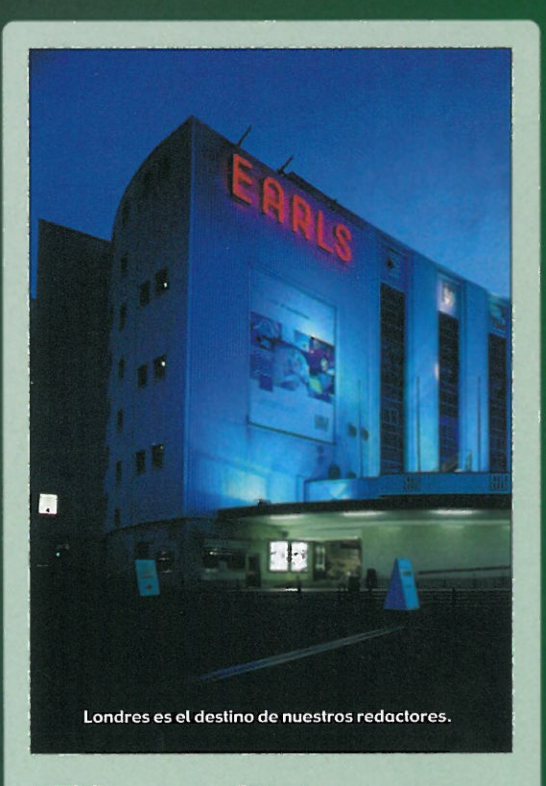
Como sucedió con HALO hace un par de meses, otros dos de los títulos exclusivos de Xbox y que más horas de satisfacción están dando a los jugadores de todo el mundo han conseguido superar la envidiable cifra de ventas de 1.000.000 de unidades del juego. Y el dato es muy positivo porque poco a poco la piratería en el mundo de Xbox está ganando terreno, pero si la gente sigue prefiriendo los juegos originales, el futuro de las editoras de juegos y de la consola de la X está garantizado. Y con el millón de copias vendidas, nosotros en XB Magazine regalamos el DOA 3 a los 5 lectores que respondan correctamente nuestro test.



Empieza la Liga



El fichaje de última hora de Xbox es la auténtica bomba deportiva de este verano.... se trata de Manager de Liga. Codemasters ha hecho posible que para el mes de octubre tengamos a la venta el juego de gestión de equipos de fútbol para nuestra consola. Manager de Liga 2003 para Xbox estará totalmente doblado y traducido al castellano (no como en la imagen de arriba) y contará con la licencia oficial de la Liga de Fútbol Profesional por lo que cada equipo, plantilla, estadio y presidente será el auténtico y podremos convertirnos en sus gestores desde nuestra consola Xbox.



Londres es el destino de nuestros redactores.

XB con Peter Molineux en el ECTS 2002

Cuando cerramos este número estamos pensando en todas las novedades que nos traerá la feria europea de videojuegos más importante del año, el ECTS que se celebra en Londres a finales de Agosto. Por desgracia no podemos adelantaros nada de lo que veremos porque aún no ha comenzado, pero sí podemos asegurar que estaremos charlando con Peter Molineux en la feria y os ofreceremos una entrevista exclusiva con él desvelándonos todos los secretos mejor guardados de sus planes con Project Ego y las cosas que vendrán después. También estaremos con la gente que ha desarrollado Blade 2 y la gente que trabaja duro para sacar BC. Parece ser que el ECTS de este año tiene preparada alguna sorpresa en el capítulo de Xbox, pero no deberíamos predecir nada antes de que haya pasado. *www.ects.com*

Ty The Tasmanian Tiger

Cuanta T en el título de este juego... parece que Electronic Arts a pesar de no tener muy claro la estrategia de sus juegos online con Xbox va a colaborar con un nuevo título para la consola negra de la X. Se trata de un juego de plataformas en 3 dimensiones en el que encarnaremos a un personaje de la fauna australiana, un tigre de tasmania que lanza boomerangs. Deberemos recorrer el continente australiano cumpliendo nuestra misión de liberar al resto de Tigres de Tasmania atrapados en una dimensión paralela por el diabólico Cass y para eso tendremos la posibilidad de andar, correr, saltar, nadar y arrastrarnos. Dicen las informaciones de EA que en este nuevo título podremos acceder a actualizaciones del juego con lo que la estrategia online en los juegos de consola empieza a funcionar. Para diciembre se podrá disfrutar del juego (en EEUU) por lo que a las Españas llegará hacia la primavera de 2003 con un poco de suerte. Lo que podemos decir con seguridad es que el juego no gozará de exclusividad ya que aparecerá tanto para Gamecube como para PS2.



3DO se pasa a Xbox



Son muy pocas las empresas desarrolladoras que aun no realizan juegos para Xbox pero todavía quedan algunas. De esa ínfima lista ya hay que borrar a la desarrolladora americana 3DO, que ha firmado recientemente un acuerdo con Microsoft para comenzar a lanzar títulos para nuestra amada consola. En palabras de Ed Fries, vicepresidente de Xbox Games Publising "nuestra búsqueda para ofrecer las mejores experiencias de juego nos lleva a llegar a acuerdos con los partners que nos ofrecen la mejor calidad encuanto a desarrollo de títulos. Así, estamos muy felices de poder trabajar con los creativos de 3D0". Las declaraciones de la compañía que se une a la familia Xbox corrieron a cargo de Trip Hawkins, presidente y CEO de 3DO Company, al afirmar que "Microsoft ha probado con creces que Xbox es un sistema excepcional de juego. Ahora estamos estudiando la posibilidad de traer a este fantástico sistema de gran alcance algunas de nuestras marcas de fábrica más populares, así como nuevos títulos originales." 3DO son responsables de títulos clásicos en PC y videoconsolas como las sagas de Army Men, Heroes of Might & Magic o Godai.

Xbox Digital



Algunos rumores que hablan sobre la mala marcha de la consola de Microsoft apuntan hacia una reconversión de la consola para hacer de ella un aparato más útil en la casa y de la que el cliente pueda sacar mayor provecho. Es por esto que se esté diciendo que quizá para finales de año en EEUU salga una nueva edición de Xbox con la capacidad de grabar señal de televisión digital. Se dice que Microsoft quiere unir los mundos de los videojuegos y la televisión y hacer de su Xbox el primer aparato de uso doméstico que sea híbrido de ambas cualidades. Está claro que de los 2000 millones de dólares que la compañía piensa gastarse en la consola de aquí al año 2005, no todo puede ir al servicio Xbox Live! Por lo que otras investigaciones abiertas pueden reportar nuevos beneficios como un disco duro mayor para la consola y un dispositivo de grabación digital. Ya se habla hasta del precio que podría situarse en lo 500 dólares. ¿Será verdad?



Línea **ADSL**»
La Banda Ancha de Telefónica.

Entra ahora en telefonicaonline.com y alquila desde 1 euro y sin moverte de casa la mejor selección de juegos con la Línea ADSL de Telefónica.

telefonicaonline.com



INFÓRMATE EN EL **1004**

Primeras imágenes de NBA Inside Drive 2003



Ya se pueden ver en Internet las primeras imágenes de la secuela de este excepcional juego de basket. Los aficionados a este deporte, que han pasado ya varios meses echando partidas al excepcional juego de Microsoft Games Studios ya pueden echar un vistazo a la versión 2003. El juego promete contar con mejores gráficos, mejorando lo presente, y continuar potenciando una jugabilidad excelente, como en el caso del primer título.

Dicen que los primeros títulos de una serie deportiva son los más complicados de llevar a cabo, pero la serie NBA Inside Drive ha nacido con mucha fuerza, a pesar de la pega de no contar con las licencias de la liga norteamericana en su primer título. Pero ahora todo es mucho más sencillo, con el primer título vendido con mucho éxito. Ahora los gráficos son mucho mejores, con mejores texturas y detalles y las caras mucho más parecidas a la realidad. Pero lo mejor es, según sus desarrolladores, el gran abanico de nuevos movimientos y mates locos que pueden realizarse con un poco de práctica. Práctica que se puede realizar en el fantástico modo entrenamiento que incluye esta secuela. Un juego espectacular para los locos de la canasta que lleva a Kenny "The Jet" Smith en su portada.

Starsky & Hutch

Vivendi Universal ha anunciado el desarrollo, por parte de la empresa Empire Interactive, de un juego basado en la famosa serie de televisión de los 70 "Starsky & Hutch". La popular pareja de detectives y su inconfundible Gran Torino rojo con las flechas blancas laterales son los protagonistas de este juego de acción y conducción basado en misiones a lo largo de Bay City. El juego tendrá una dinámica parecida a títulos como Wreckless o Driver pero con los coches y el ambiente de una ciudad americana de los años 70. Todos los personajes de la serie, incluido Huggy Bear, tendrán presencia en este juego que contará con 25 episodios repartidos en 4 localizaciones distintas de Bay City, una ciudad que en el juego contará con unas 25 millas cuadradas. En el juego habrá que conducir a toda velocidad y también correr y disparar en múltiples ocasiones, encarnando a los míticos protagonistas de la serie americana. El juego contará con un original modo multijugador que permitirá hasta a 8 aficionados por partida. Un juego bastante pintoresco que puede emocionar a mucho nostálgico de la televisión de hace 20 años.



Halo en PC y Mac



Estábamos seguros de que el maravilloso juego de Bungie Studios no iba a aterrizar en ninguna otra consola que no fuese Xbox, pero de lo que no estábamos tan seguros era de que no diera el salto al mundo del PC. Microsoft se ha curtido en el desarrollo de videojuegos para compatibles y, confirmado ya el arrasador éxito de Halo, estaba claro de que llegaría a los usuarios de PC. Tan claro que ya ha sido confirmado por Microsoft Games Studios, Halo para PC estará disponible en el verano de 2003 y una versión para Macintosh llegará algo más tarde pero también en el 2003. La gente de Bungie Studios, que ahora debe concentrarse en un nuevo proyecto (todos rezamos por que se trate de Halo 2) dejará paso a dos empresas para que desarrollen cada una de las dos conversiones. La adaptación a PC está siendo desarrollada por Gearbox Software basándose en el concepto original del juego. Gearbox goza de una gran reputación en la creación de franquicias de gran éxito como Counter-Strike: Condition Zero o James Bond 007: Nightfire. De la versión para Macintosh de "Halo: Combat Evolved" se encargará la empresa Westlake Interactive y será editada por Destineer, que ya ha adaptado otros juegos estrella de Microsoft a Macintosh como "Age of Empires II" y "Links Championship Edition". Una gran noticia para los usuarios de PC y Mac que podrán gozar de uno de los mejores shooters de la historia.

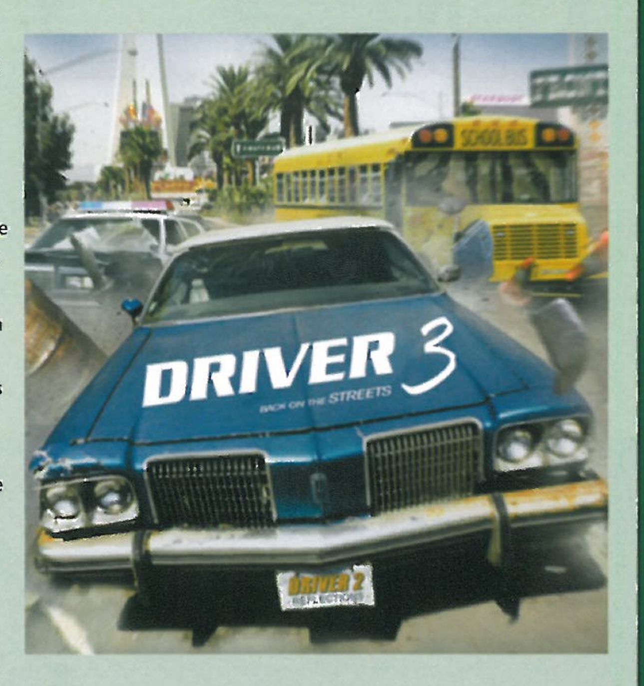
Primer Torneo de Halo en Red



El pasado 14 de Julio Microsoft organizó el primer campeonato de Halo en red en el Forum de las tiendas Fnac, en Madrid. La apetitosa competición duró todo el día, con diversas máquinas funcionando y una pantalla gigante para seguir las principales eliminatorias. El premio de tan duro campeonato merecía la pena: una Xbox y un juego de Halo. Durante las seis horas que permaneció abierto el Forum de FNAC, más de 300 personas probaron Halo en cuatro consolas interconectadas, lo que permitía que 16 personas jugasen simultáneamente. Otros 200 jugadores tuvieron la oportunidad de probar varias máquinas de Project Gotham, situadas alrededor de la sala. La verdad es que el éxito de la convocatoria se puede medir por la cantidad de nacionalidades que se dieron cita, desde holandeses a argentinos pasando por peruanos y búlgaros. Pero finalmente fue un representante español el que se alzó con el triunfo y consiguió el premio, bajo el seudónimo de "Pirata". El "pirata" en cuestión era madrileño y ya tenía una Xbox, y nos confesó que era adicto al modo multijugador, lo que le había ayudado mucho en su victoria. Una victoria que le hizo pasar allí todo el día, jugar más de 10 partidas y vencer en la gran final por un contundente 15-5 en el modo Asesino. Todos los participantes recibieron como regalo una camiseta de Xbox. A la redacción de XBM no nos ha parecido mal el primer encuentro de Halo organizado por Microsoft, pero tenemos que decir que nos ha defraudado un poquito. Y es que nos esperábamos algo como el Campeonato Nacional de Halo de Estados Unidos. Allí Microsoft ha montado, junto con la cadena de tiendas iGames y EB, puestos de juego por toda la nación, y las eliminatorias durarán todo el mes de agosto, hasta el día 30, cuando se juegan las finales en el campus de Microsoft en Redmond. Los premios van desde pantallas de plasma, sistemas de audio 5.1, juegos, controladores, periféricos, etc. Si vas a pasar por los EEUU estas vacaciones corre a apuntarte en la siguiente dirección:
http://www.ebgames.com/ebx/ads/promos/halotournament/

Driver 3

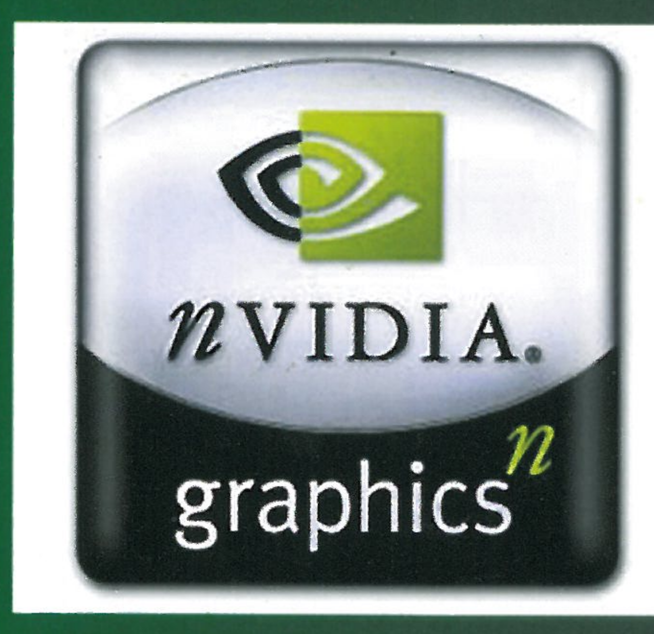
Infogrames ha confirmado el desarrollo de la tercera entrega de Driver, el fantástico juego de conducción, donde tenemos que asumir el papel de un policía que corre tras los coches de la mafia o realiza misiones para ellos como agente infiltrado. El título, además de para PC y el resto de consolas de nueva generación, contará con una versión para Xbox, lo que nos permitirá disfrutar de este excepcional título. El juego está siendo desarrollado por la compañía británica Reflections Interactive, autores de las dos primeras versiones, que aparecieron para PSOne, y que luego tuvieron su conversión al PC. En palabras de Larry Sparks, vicepresidente Europeo de Marketing de Infogrames, "el éxito internacional de la saga Driver es un hito en el mundo de los videojuegos, y su tercera parte llevará a un nivel superior la experiencia de juego". Con Driver 3 podremos disfrutar de las fantásticas y complejas misiones policíacas a bordo de un coche americano de los años 80. Este género de juego lo hemos podido vivir en Xbox gracias a Wreckless, aunque la experiencia de los desarrolladores de Driver promete ofrecernos más profundidad y variedad en las misiones, además de unos fantásticos gráficos.



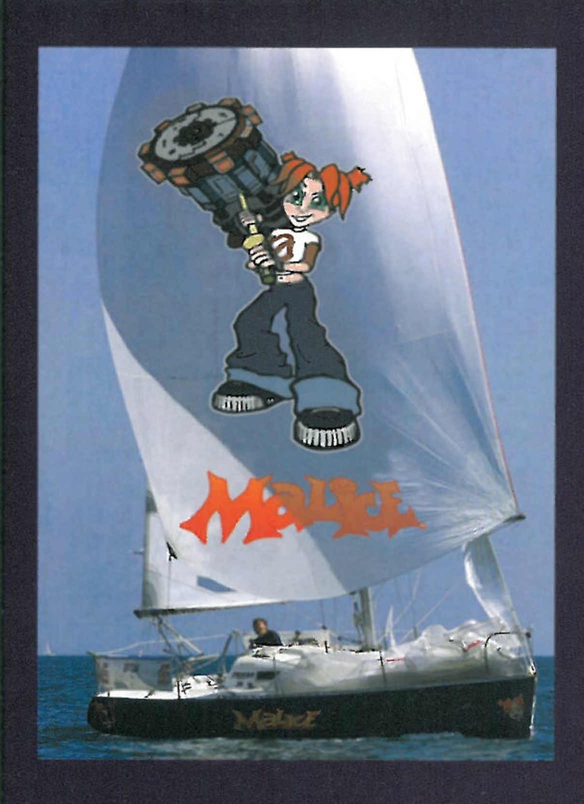
Xbox 2 y el divorcio con nVidia

Muchos son los rumores que se están lanzando a través de Internet sobre el futuro a largo plazo de la consola de Microsoft. Todos ellos apuntan a una ruptura total entre la compañía de Bill Gates y la empresa nVidia. Parece que el encarecimiento de los chips gráficos de la prestigiosa empresa y la negativa rotunda ante la primera gran rebaja de Xbox ha terminado de separar a esta prometedora pareja. Tanto es así, que Microsoft se ha planteado el diseño de la futura Xbox 2 con un chip gráfico fabricado por el mismo, utilizando sus amplios conocimientos y su tecnología propietaria DirectX. Tal ha sido el desplante de Gates que se rumorea que comenzará a cobrar más altos precios de licencias a empresas como nVidia o Ati por la utilización de la nuevas versiones de DirectX para sus tarjetas gráficas.

Todos estos rumores están sonando demasiado fuertes para ser falsos y muchos de ellos apuntan a que el chip de la CPU de Xbox 2 tampoco será fabricado por Intel, y terminará siendo propietario. Esto hará que la consola se abarate inmensamente y pueda incorporar, a un precio asequible, todas las funciones que tienen en mente desde Microsoft: grabación digital, televisión y música digital, conexión a la red, etc. Parece que los planes de Microsoft para Xbox miraban mucho más allá de su primera versión, ya que esta sólo busca un éxito moderado para implantarse en el mercado. Pero a partir de Xbox 2..., ¿quién sabe?.



Malice surca los mares



La pequeña Kat, el personaje principal de Malice, ese fantástico juego de plataformas que esperamos todos los "xboxeros" desde antes de tener la consola, se dio una vuelta en barco durante el mes de agosto. Como se puede apreciar en la foto, Kat acompañó al barco de Vivendi Universal en la trigésimo tercera edición de la regata Solitaire du Figaro, que dio comienzo el pasado 2 de agosto con una participación de 40 navegantes que compitieron en aguas europeas a lo largo de todo el mes.

La distribuidora europea participó de nuevo este año con su navegante favorito, Christophe de Pavant, conocido como Kito, quien tuvo a la protagonista de Malice como compañera y talismán.

Cuando Vivendi Universal Games se planteó de nuevo asociar uno de sus populares personajes a tan prestigioso evento, la elección de Malice resultó obvia. Malice, el nuevo personaje para consolas, es fresca, graciosa, valiente, con una fuerte personalidad y no le tiene miedo a nada. Después de esta travesía estival, Malice debutará en el mundo de los videojuegos el próximo otoño en Xbox. Ya tenemos ganas de que desembarque en España.

EL FIN DEL MUNDO HA SIDO RECIBIDO CON UN ENTUSIASMO INUSITADO.

"La primera compra obligada para todo usuario de Xbox ya tiene nombre." MeriStation

"Los gráficos son los mejores que han pasado por una pantalla o monitor. La música es genial, el sonido está a la misma altura. La perfección ya existe." SUPERJUEGOS

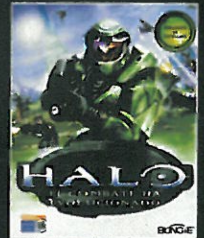
"Sencillamente el mejor juego creado hasta el momento para Xbox. Uno de los mejores "shooters" de todos los tiempos." Revista Oficial Xbox. Edición Española



Hasta la fecha, salvar a la humanidad de la destrucción total no sólo ha sido una acción unánimemente aclamada por la crítica, también la han disfrutado a muerte. Es bonito saber, que incluso en estos días oscuros, el espíritu humano sigue brillando. Lástima que tenga que ser destruido por completo.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.





© 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Halo, y los logotipos de Xbox son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Todos los productos y denominaciones de empresas deben ser tratados como marcas registradas de sus respectivos propietarios.

ENCLAVE

El título de Conspiracy Games es, por su calidad gráfica y su planteamiento, uno de los títulos más esperados para Xbox.


Una escena a lo Indiana Jones


Esto esta que arde...





Ya os hemos hablado alguna vez sobre Enclave, y es que su desarrollo está causando mucha expectación entre los fans de Xbox, por lo atractivo que resulta el título. En el pasado E3 de Los Ángeles tuvimos ocasión de ver las primeras imágenes en movimiento de esta maravilla, una aventura de tintes épicos con la acción como protagonista, pero que añade atractivos elementos propios de los RPG.

La historia de Enclave es la vieja historia de la lucha entre la luz y la oscuridad, el eterno combate entre el bien y el mal. El juego transcurre en un mundo que fue separado durante su creación. A un lado, Enclave, la tierra de la paz, el orden y el progreso, donde vive la luz, y al otro lado Outlands, donde el caos, la guerra y el odio gobierna a sus gentes. Ahora, el mundo ha cambiado, y la división de ambos estados ya no está clara. Las hordas de la oscuridad han comenzado su avance hacia la luz, y el mundo de enclave ya no es seguro.

Con este atractivo guión Enclave nos propone un juego de acción en tercera persona, donde podremos elegir el bando que más nos apetezca para protagonizar esta historia no lineal, donde cada decisión hace cambiar el curso de los acontecimientos.. Tanto la campaña de los caballeros de la luz como la de las hordas de la oscuridad cuenta con 25 extensos niveles, basados en cumplir objetivos concretos y misiones, en unos escenarios enormes y llenos de belleza que puedes destruir o modificar a tu antojo. Cada bando en el juego cuenta con seis diferentes personajes jugables: caballeros, arqueros, magos, druidas, enanos y elfos del lado de la luz, y ogros, asesinos, brujos, esqueletos, bombarderos y goblins del lado de la oscuridad. Cada uno de los personajes cuenta con sus propias armas y características y van creciendo en experiencia y habilidad a medida que ganan combates o que recogen oro o diversos objetos.

Una aventura épica repleta de acción y con muchos elementos propios de los RPG

Todos ellos son esenciales para tareas específicas y pueden utilizar armamento pesado como catapultas y otros artilugios, además de poder acumular y utilizar hechizos varios.

El apartado gráfico de este juego es uno de sus aspectos más brillantes, y es que cada nivel está diseñado hasta el mínimo detalle, al igual que cada uno de los personajes, monstruos y criaturas. Como ya hemos dicho cualquier elemento de los escenarios es interactivo y puede ser modificado o destruido. Los fenómenos meteorológicos también influirán en el desarrollo de cada misión y están recreados de forma genial. El juego cuenta con un gran número de cámaras para ver la acción desde diferentes ángulos.

Un título con un gran aspecto que ya tenemos ganas de probar y que, seguramente, llegue antes de finales de año.



¡¡Esto si que es un druida y no el Panoramix ese!!

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Un antiguo ex convicto de las fuerzas especiales se convierte en un cazador de recompensas para vengarse de sus captores.



Un de los títulos de Crave más esperado es, sin duda, este Mace Griffin Bounty Hunter, un juego de acción en primera persona con un nuevo motor gráfico de infarto y muchas sorpresas. Lo poco que se vio del título en el pasado E3 dejó a todo el mundo con la boca abierta y es que el juego promete ser todo un bombazo en el género. La primera de las garantías de éxito del juego es que las desproporcionadas ambiciones del equipo de desarrollo les llevó a crear un nuevo motor gráfico, llamado Tusk, que les permite cambiar sin problemas entres las dos modalidades de juego, totalmente opuestas: la acción en primera persona y el combate a bordo de naves espaciales. Dos modalidades que hacen de este título un juego muy original. Durante el juego nos toca adoptar la personalidad de Mace Griffin, un soldado de élite de las fuerzas especiales humanas, destinado en una lejana colonia espacial. Los





numerosos enemigos de Mace conspiran contra él y consiguen meterlo en la cárcel durante varios años. A su salida de prisión, Mace Griffin se convierte en un temido caza recompensas, sólo con el objetivo último de acabar con todo aquel que lo traicionó. El sugerente guión es narrado durante el juego gracias a unas fantásticas animaciones foto realistas, que nos sumergen en la historia como si se tratase de una película de ciencia ficción. Esto, unido a los espectaculares gráficos, y al dinamismo que ofrece la transición entre las misiones en primera persona y los combates y vuelos espaciales, convierten a Mace Griffin Bounty Hunter en un título imprescindible para sacarle el máximo partido a tu Xbox.

Las misiones de acción en primera persona del juego cuentan con un manejo sensacional y el aliciente de contar con once diferentes armas pesadas. El mismo número de armas con el que contaremos en las misiones de pilotaje, a bordo de los seis diferentes tipos de cazas espaciales a nuestra disposición en el juego, algunas de ellas de procedencia alienígena. Un juego de acción apasionante y adictivo y con unos gráficos sorprendentes, resultado del novedoso motor creado por la gente de Crave. Uno de los efectos más originales que proporciona este nuevo engine es el denominado Rag Doll IK system, un sistema que proporciona unos resultados muy realistas cuando disparas o golpeas a un enemigo, haciéndolo girar en el aire y rebotar contra el suelo o las paredes como si se tratase de una "muñeca de trapo".

Un juego con que mezcla dos mundos completamente distintos: un shooter 3D en primera persona y la simulación de combates espaciales





Phantom Crash

La distribuidora coreana Phantagram Interactive se ha volcado definitivamente en Xbox y anuncia un nuevo título exclusivo con enormes robots como protagonistas.

Aunque estemos impacientes por saborear el apetitoso simulador de robots de Capcom, Steel Batallion, también vamos a dejar tiempo para un título más arcade pero, tal vez, igual de atractivo, un título desarrollado por la compañía japonesa Genki denominado Phantom Crash.

Phantom Crash se desarrolla en la ciudad de Tokio en el año 2025. En ese momento el gobierno japonés, al comprobar el estado de polución, caos y desastre económico de la ciudad, decide trasladar la capital a la Nueva Tokio, una urbe moderna situada lejos de la anterior. A partir de ese momento, en la abandonada ciudad de Tokio comienza a desarrollarse una agresiva competición denominada Rumbling, un "juego" a muerte donde los competidores manejan unos enormes robots armados hasta los dientes llamados "Scoobees". En el juego podremos seleccionar a uno de los cuatro personajes principales, además de varios modelos de robots para pilotar, aunque también tenemos la posibilidad de diseñar a nuestro propio Scoobee. Un juego espectacular, frenético y adictivo, con una opción multijugador muy apetitosa.



¡Aparta, pobre imitación de Mazinger Z!



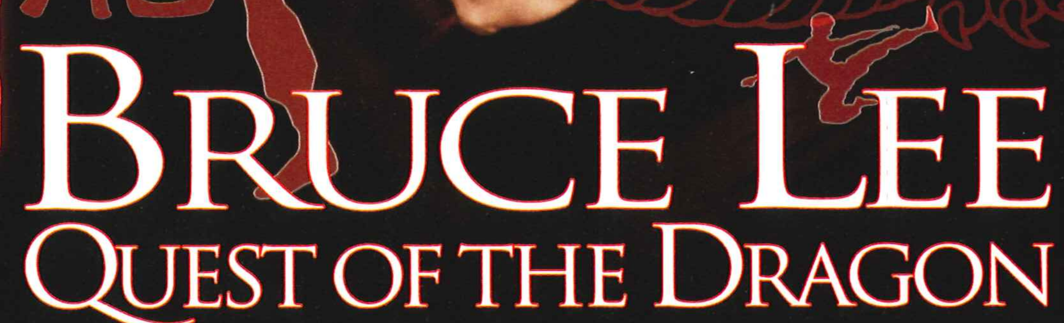
8 disciplinas, más de 100 movimientos a maestro.

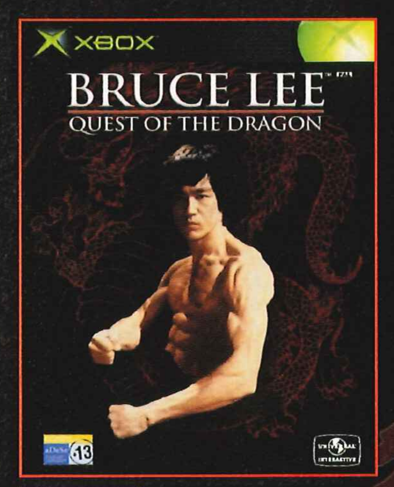
TU ÚNICO OBJETIVO... ¡CONVERTIRTE EN DRAGÓN!











* Por primera vez podrás luchar como el incomparable Bruce Lee.

* La tecnología utilizada para la captura de movimiento registra más de 100 movimientos del Jeet Kune Do de Bruce Lee.

* Diseñado exclusivamente para Xbox. Un juego de lucha que te hará pelear contra hordas de enemigos. Prepárate para un combate de proporciones épicas.

* Hasta 8 estilos diferentes, incluyendo: Jeet Kune Do, Thai Kwan Do, Shaolin Dragon, Kick Boxing, Kung Fu y más.

* Múltiples y efectivos oponentes con sistema de fijación de enemigo.

* Más de 30 enemigos con complejas rutinas de inteligencia artificial. Pueden rodearte y sorprenderte, ¡no te confíes!.

* Más de 30 niveles a través de 3 continentes en Hong Kong, Inglaterra y San Francisco.

www.universalinteractive.com/bruceleegames







· TOTALMENTE EN CASTELLANO
· A LA VENTA EL 30 DE AGOSTO



VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

"Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países y son usados bajo licencia de Microsoft".

STREET HOOPS

Activision quiere acaparar el mundo de los deportes más espectaculares y callejeros y, si ya domina el mundo de las tablas de skate y tal vez el de las bicis, ahora nos propone un juego de baloncesto muy original.

Street Hoops es un juego de baloncesto a pie de calle, que quiere recrear el fantástico ambiente de una cancha de barrio en cualquier ciudad de los Estados Unidos. Velocidad, precisión y juego muy, muy duro, son las características de estos campeonatos y 'pachangas' en los parques más concurridos. El juego tiene un aspecto fantástico y puede enganchar tanto al aficionado de los juegos de basket más convencionales, como NBA Inside Drive, como al jugador de títulos arcade más agresivos, como toda la línea O2 de Activision a la que nos referíamos anteriormente. Para todos ellos, este juego propone un campeonato en toda regla a través de varias ciudades importantes de Norteamérica, con los campos de juego situados en las calles más representativas. Entre los jugadores a elegir, se encuentran algunos rostros famosos, como los protagonistas del anuncio "Freestyle" de la marca deportiva Nike, un grupo de acróbatas de la cancha llamados And 1 Mix Tape. De todas formas, si no te convence ninguno de los jugadores disponibles, puedes añadir tu cara a algún jugador del juego a través de la página web oficial (www.streethoopsgame.com), y siempre que salgas elegido por el equipo de desarrollo.


Y ahora me tiro un pedo.


Yo no lo he tocao.


Y encima parezco un saltamontes.

DARK ANGEL

Una popular serie de televisión norteamericana producida por James Cameron, con una guapa actriz como protagonista, llega a tu Xbox .

Aunque no se conoce demasiado en nuestro país, Dark Angel es una serie de televisión de un gran éxito en Estados Unidos. Protagonizada por la guapa actriz Jessica Alba y producida, y dirigida de forma esporádica, por el mismísimo James Cameron, Dark Angel ha sido la serie de más éxito de la Fox estas dos últimas temporadas.

Nosotros esperamos que la serie llegue a España pero, mientras tanto, nos limitaremos a contaros el buen aspecto que tiene el juego de Xbox basado en la serie. Por lo que pudimos ver en el E3, se trata de un atractivo juego de acción en tercera persona donde manejaremos a Max, la espectacular protagonista de la serie. Esta muchacha vive en un futuro no muy lejano, en la ciudad de Seattle, semidestruida tras un holocausto nuclear. Ella es algo así como un super soldado, creada genéticamente, y que ha escapado de la base militar donde la mantenían encerrada sus creadores. En el juego habrá que realizar múltiples misiones siguiendo el argumento de la serie televisiva, entre las que destaca la infiltración y destrucción de Manticore, el complejo militar de donde procede Max. Tanto Max como Logan, su inseparable amigo, están perfectamente recreados y cuentan con las voces de sus respectivos actores (Jessica Alba y Michael Weatherly, respectivamente). El juego aparecerá a finales de año.

El parecido con la actriz es espectacular.



¡Mierda!, se me ha vuelto a colgar el Güindous.



Un momento de tensión interpretativa.

PRO BEACH SOCCER

El campeonato del mundo de fútbol playa llega de la mano de Wanadoo, con todas las selecciones y todas sus estrellas.

El fútbol playa nació en las playas brasileñas hace ya unos cuantos años y su popularidad ha ido creciendo hasta crearse un campeonato del mundo propio, donde casi todos los países disponen de selección. Un variedad del mundo del fútbol muy espectacular, dinámica y divertida, que cada vez cuenta con más aficionados y donde pueden acabar sus años como deportista las grandes figuras del "deporte rey". Wanadoo ha querido reflejar toda la acción y espectacularidad de este deporte en un videojuego muy atractivo, ideal para los amantes del fútbol y de los juegos arcade. Pro Beach Soccer es un juego muy sencillo, que se maneja de forma muy fácil y que te permite realizar piruetas y disparos imposibles con muy pocas teclas. Los estadios, las selecciones, los jugadores, el público, etc., todo está muy bien recreado, con una atmósfera festiva inigualable, y la música de diferentes DJ's a pie de playa. Y todo esto, en muy diversas localizaciones, desde las playas de Rio a las Españolas. El apartado gráfico de Pro Beach Soccer es bastante notable, por lo poco que hemos podido ver, con la arena como verdadera protagonista. Es una pasada ver como se levanta la arena al levantar un balón o al golpearlo en el suelo. El juego incluye a 32 selecciones de diferentes países, con casi todas sus estrellas representadas. Gente de Wanadoo España nos adelantó que, seguramente, las estrellas de este deporte en nuestro país (Butragueño, Michel, Martín Vázquez...) apadrinarán el juego y estarán presentes en él de forma casi real Un título muy atractivo que tendrá un espectacular modo multijugador.


Este defensa está dormido.



Y sigue... ¡qué te van a meter gol!

MURAKUMO

Otro nuevo título de mechs nos llega desde las expertas costas niponas, esta vez con un envidiable diseño anime.

La desarrolladora japonesa From Software sorprendió a todo el mundo el pasado E3 al presentar un título de robots de combate exclusivo para Xbox al mismo tiempo que Capcom y Microsoft hacían lo propio con dos gigantes del género, Tekki y MechAssault respectivamente. Pero, sorprendentemente, el producto de From Sftware llamó mucho la atención y acaparó la atención de los amantes del género, sobre todo por su original diseño.


Luchas titánicas sobre los rascacielos.

Murakumo está basada en las famosas películas de anime japonesas donde unos mechs totalmente desproporcionados inundan la pantalla destruyendo ciudades. Con esta estética concreta constantemente presente, se nos ofrece pilotar un Murakumo, un policía especial que luchará contra cualquier amenaza metálica que supere las dos toneladas de peso. El juego se desarrolla en la ciudad de Olivert Port, una enorme metrópoli sacada de una serie de dibujos animados, con unos rascacielos inverosímiles y unas calles enormes que hacen de perfecto escenario para nuestras míticas luchas.

El juego tiene un marcado aspecto arcade, aunque será necesario adquirir un joystick fiable para manejarlo de manera óptima. Su punto más fuerte, sin duda, son las espectaculares persecuciones en el aire, esquivando los enormes rascacielos, además de la profundidad de juego y los múltiples caminos a elegir (parece que será factible volverse loco y ponerse a destruir la ciudad). Un juego muy interesante que aun no ha confirmado su posible modo multijugador.


Mi casero se va a poner un poco furioso cuando vea el edificio.



DEATHROW

Un duro deporte futurista a vida o muerte que se jugará en exclusiva en tu Xbox

Ubi Soft ha desarrollado este original juego que mezcla el deporte, la acción y el combate cuerpo a cuerpo. Deathrow es un agresivo deporte futurista donde todo vale y donde el control de las técnicas de full contact se hace imprescindible. El juego llegará en exclusiva para Xbox a finales de año y te propone participar en la liga más espectacular y sangrienta que hayas visto.

El objetivo del juego es ganar los partidos a toda costa, consiguiendo tantos puntos como puedas antes de que se acabe el tiempo o bien machacando a todos los oponente y sacándolos del campo. Al comenzar el partido hay dos equipos de cuatro jugadores que se enfrentan en una arena de combate muy peculiar y donde hay que jugar una especie de rugby del futuro. Según avanzan los partidos, hay que enfrentarse a diversas peleas cuerpo a cuerpo, con oponentes de diferente calaña, talla y nivel de brutalidad, todos con una inteligencia artificial deslumbrante. Así, el juego te enfrenta a más de 120 personajes perfectamente detallados, que cuentan con unas animaciones muy realistas gracias a un sistema de captura de movimientos que diferencia 55 huesos en cada cuerpo.

En el juego hay 13 equipos para elegir, cada uno de ellos con su propia historia y características de juego. Las diferentes pruebas se realizan en 15 escenarios, con un ritmo frenético y una atractiva jugabilidad. Deathrow permitirá las partidas multijugador hasta con 8 usuarios y que montes tu propia banda sonora.


Todo vale para marcar un gol.


¡Eso ha sido falta, maldito montón de ...!


Al escondite inglés, sin mover las manos, ni...

100% PURE FREESTYLE.

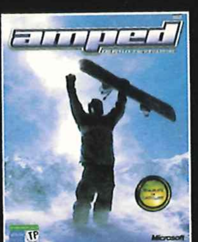




¿Te gustaría exhibir tus atributos delante de todo el mundo y que la policía no te detenga por ello? Si la respuesta es sí, enhorabuena. Encera tu tabla, viaja a los spots más impresionantes del planeta y déjate la piel realizando más acrobacias que en un desfile aéreo. Márcate un indy, un stalefish, un tailgrab, un McTwist, un mellow, un japan. Lo que sea con tal de dejar patidifusos a los espectadores y hacer que los palilleros piensen en la petanca como deporte de invierno.

www.xbox.com/es/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™



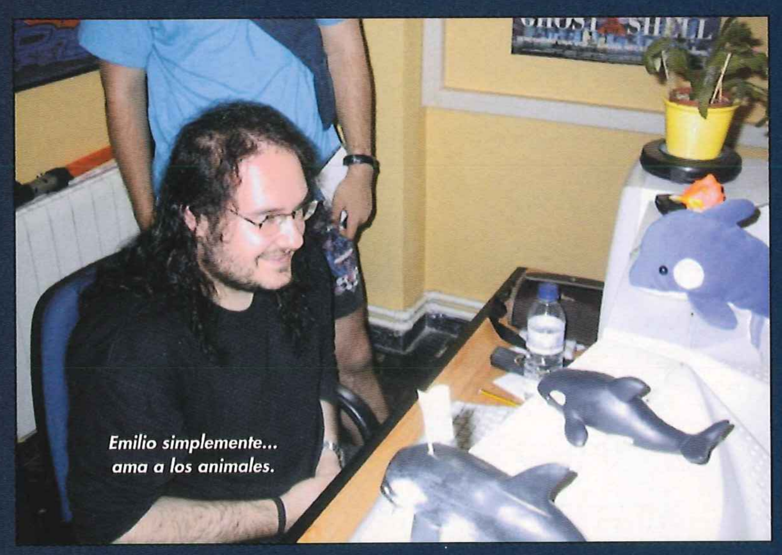


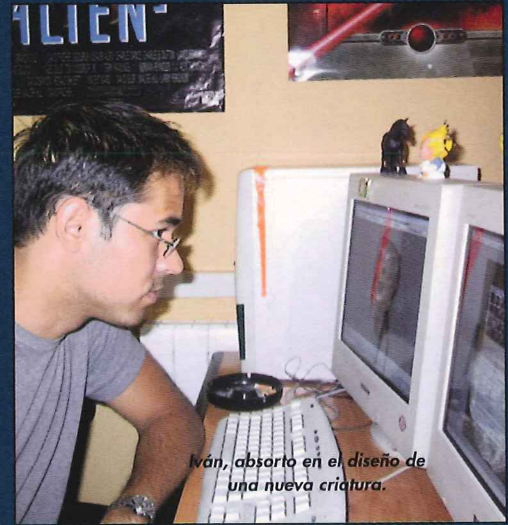
TOTALMENTE EN CASTELLANO

© 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Amped, y los logotipos de Xbox son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Todos los productos y denominaciones de empresas deben ser tratados como marcas registradas de sus respectivos propietarios.

ENTREVISTAMOS A LA GENTE DE TRILOBITE GRAPHICS

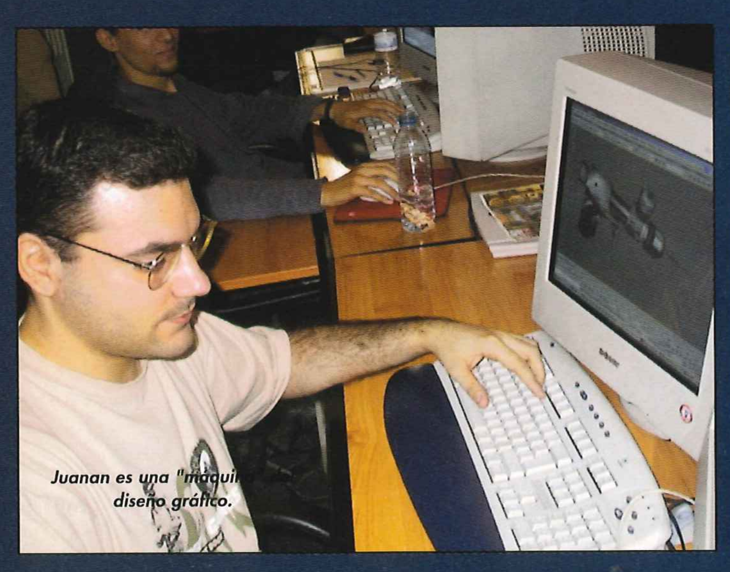
LOS CREADORES DE DUALITY

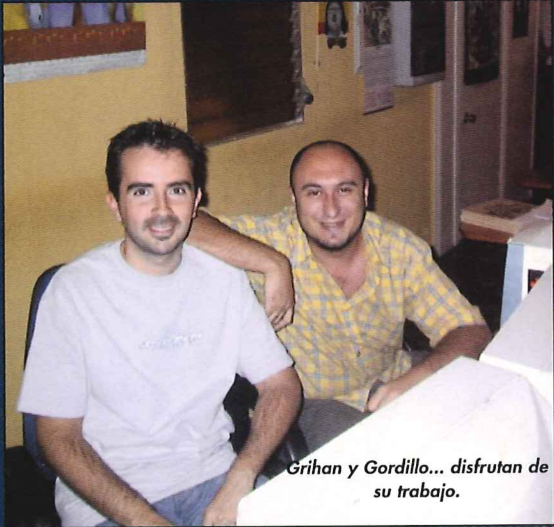

Emilio simplemente... ama a los animales.


Iván, absorto en el diseño de una nueva criatura.

Tanto oír hablar de Duality y de que sus desarrolladores eran españoles hicieron que nos picase la curiosidad y que nos preocupásemos por saber cómo una empresa pequeña había conseguido llegar a ser tan popular por un juego con una pinta estupenda... o al menos eso es lo que hemos podido ver en los vídeos mostrados hasta el momento. Nos adentramos en las oscuras oficinas de Trilobite Graphics en Madrid para entrevistarnos con el presidente de la compañía, Íñigo Hernaez, un tipo de aspecto agradable, amistoso y de gran recorrido en el mundo de los videojuegos. Íñigo nos muestra unas escaleras que nos llevan hasta las profundidades de Trilobite, donde verdaderamente late el corazón de la creación llevada a cabo por la compañía, nos lleva allí donde cada día ve un poco más la luz Duality. Nos cuenta Íñigo la cantidad de planes futuros de la empresa, los encargos de videojuegos para los próximos años y la gran ilusión con que los afrontan. Mientras paseamos por las instalaciones alucinados con cada pequeño detalle, los diferentes miembros de la compañía nos aclaran algunas de las dudas que nos han surgido al enfrentarnos ante un juego del tipo de Duality. Nos dicen que lo realmente novedoso de Duality es la doble ambientación en el mundo real (una ciudad que gracias al potente motor gráfico de Duality tiene unas dimensiones extraordinarias) así como en el ciberespacio. Dos mundos distintos pero unidos ya que los cambios en el mundo real pueden afectar al ciberespacio y viceversa. Pero además nos remarca la novedad de la utilización de tres personajes distintos con lo que nos encontraremos con tres juegos en uno en el que la historia principal será la única que logre entrelazar las historias de cada uno de ellos sin que éstos apenas sean conscientes de ello. Nos asombramos de esa claridad de ideas en la dualidad del mundo y nos precisan que simplemente es la interpretación propia sobre el género Cyberpunk. Se nota que les encanta y prueba de ello es que nos dicen que aunque late un mensaje pesimista en todo lo Cyberpunk su intención es entretener y llegar a dar a conocer este mundo a todos aquellos que aún no lo

Duality tiene una doble ambientación en el mundo real, con unas dimensiones extraordinarias y el ciberespacio


Juanan es una "máquina" de diseño gráfico.


Grihan y Gordillo... disfrutan de su trabajo.


Nuestro maquetador Paco Limón (izquierda) comenta con Jorge detalles de un modelo


Jorge ama a "otro" tipo de animales... y no son los dragones.

conocen. Es cuando llegamos a este punto de la inspiración para la creación del juego cuando les sacamos el tema de Matrix. La verdad es que para al gente de XB Magazine el argumento era bastante parejo al del éxito de cine.

Para la gente de Trilobite, Matrix es un gran referente, sí. Pero por ser el referente más cercano del género Cyberpunk. Pero también Matrix está basado en literatura cyberpunk anterior (el propio término "matrix" está sacado de esta literatura, remarcan).

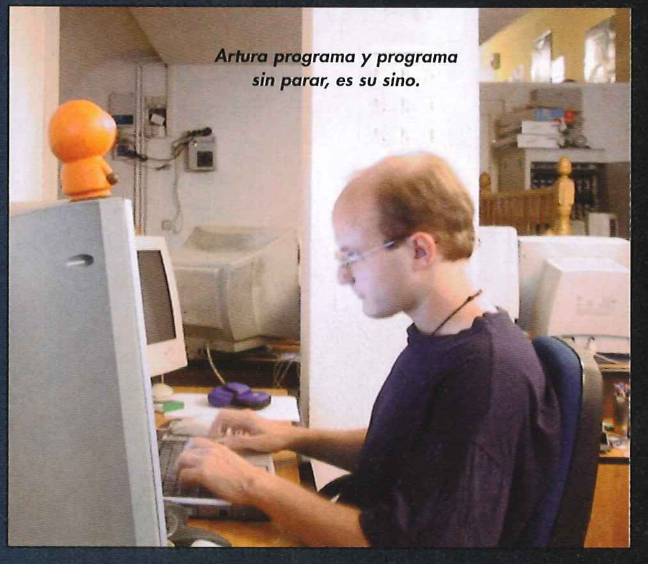
Para los creadores de Duality, Cyberpunk solo es un supuesto mundo ficticio en el que pueden ocurrir multitud de historias, como la de Matrix, como la de los juegos de Rol Shadowrun o Cyberpunk, e incluso como las de los libros del Neuromante, o Snow Crash. Duality es una historia apoyada en un mundo Cyberpunk. Para evitar mayores polémicas o

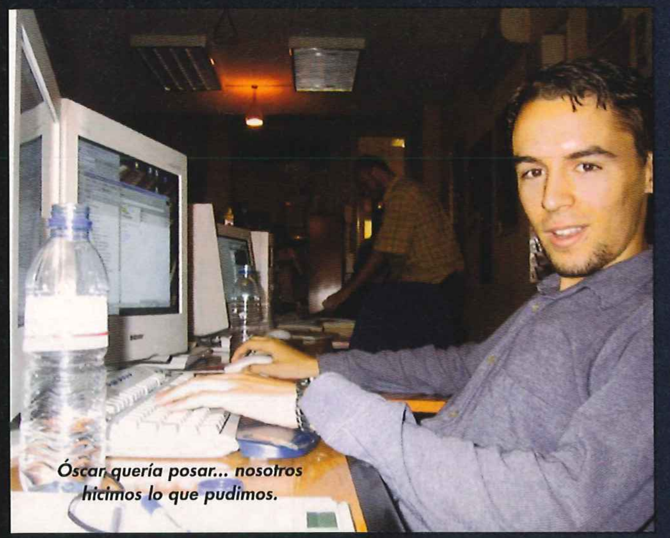
Matrix es un gran referente para Duality, pero también está basado en literatura ciberpunk anterior

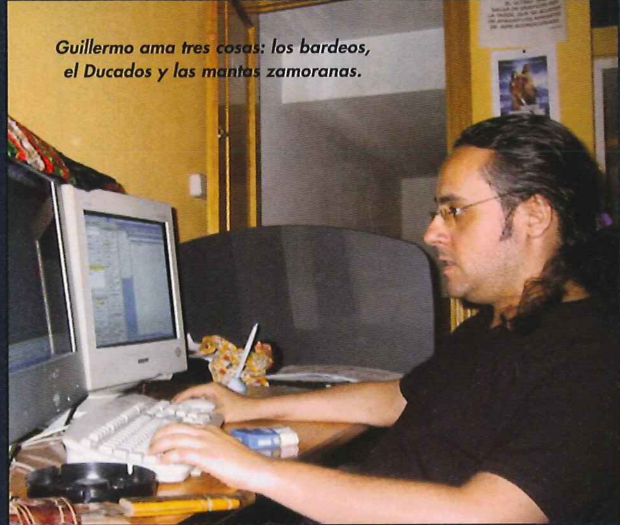
que nos echen de una patada en el culo de sus oficinas, cambiamos de tercio y tratamos de indagar un poco más sobre el juego y su jugabilidad, si será en primera persona, en tercera persona... la repuesta es que el personaje lo veremos en 3ª persona y el jugador podrá pasar a vista en 1ª persona en cualquier momento que lo desee con intención de explorar o de ver más de cerca los detalles. Y para ello utilizaremos a cada uno de los tres personajes del juego en los tres capítulos en los que se divide: Mercenario, Hacker, Científico. La historia que nosotros creemos será la que una sus destinos, pero no tendremos la opción de jugar los diferentes niveles con cada uno de los personajes.

Además averiguamos que predominantemente se tratará de una aventura. La acción la dejaremos para momentos puntuales en los que deberemos conseguir objetivos a base de dosis de adrenalina, así como el RPG consistirá en las decisiones que tomemos a lo largo de nuestra aventura y que convertirán nuestro avance en único frente al de otros jugadores. Es aquí donde debemos hacer una pregunta clave que diferencia a un juego bueno de un juego mediocre: "¿habrá mundo a explorar o tendremos que seguir el camino marcado? Y la respuesta es positiva. Efectivamente, Duality sólo fija lo objetivos y la forma de conseguirlos


Ella es María y controla el Photoshop sobre todas las cosas.


Artura programa y programa sin parar, es su sino.


Óscar quería posar... nosotros hicimos lo que pudimos.


Guillermo ama tres cosas: los bardeos, el Ducados y las mantas zamoranas.

corre de nuestra cuenta y para ello deberemos explorar el fantástico mundo creado por Trilobite y conseguir los objetivos en función de las decisiones que tomemos.

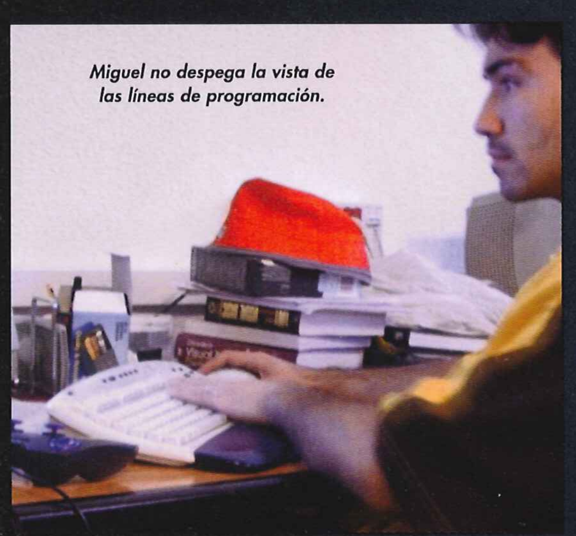
A simple vista, el juego está pasando nuestro preciso examen... o por lo menos están sabiendo convencernos de que lo que lleva Duality en su interior es una auténtica bomba. Pero si nos preguntamos de dónde ha salido tal historia y esos personajes la respuesta nos lleva directamente al grupo de trabajadores de Trilobite Graphics. Las ideas de cada uno de ellos, los detalles aportados por cada componente del grupo de trabajadores ha sido tomado en cuenta para la creación del videojuego. Y como la inspiración no viene sola sino que en algún sitio unas musas nos sirven de apoyo para cada pequeña creación, tratamos de averiguar cuales han sido esas fuentes de inspiración de la gente de Trilobite. Nos lo revelan. Los libros unos dicen que Neuromante y otros que Snow Crash. En los juegos de rol de mesa también han encontrado algunos detalles de inspiración, y esos juegos clave han sido Shadowrun, Cyberpunk y AD&D. Las películas que más han marcado el futuro de Duality son Johnny Mnemonic y Matrix. Y por último, los juegos de ordenador Neuromante, Shadowrun, Soulreaver o Metal Gear Solid. Nos preocupamos, por último, de la posibilidad de jugar online a este juego, pero las características del mismo no lo hacen muy proclive a este tipo de juego en masa. La conversión del juego de aventura traería algunos problemas.

La conversión de Duality para Xbox no tendrá que soportar ningún problema según apuntan las expectativas de sus creadores

Problemas que, según nos cuentan sobre la marcha, esperan no tener en la conversión del juego para Xbox ya que la capacidad de la consola de la X creen que les permitirá trabajar con facilidad. Una pregunta más y nos vamos, "¿para cuándo?" y nos contestan que en un año lo tendremos para poder jugarlo.

La respuesta es alentadora sabiendo que tan sólo llevan un año trabajando en el proyecto Duality.

Nos despedimos no sin antes comentar el prometedor futuro de Xbox o lo maravillosa que es nuestra revista. Las puertas de Trilobite quedan abiertas para XB Magazine y en cuanto haya elementos puramente jugables, estaremos en sus oficinas para contarlo al mundo entero.


Miguel no despega la vista de las líneas de programación.


La chica, Isabel (prensa). Él, Íñigo, el presidente.

¡LAS NOVIAS!

Como dice una de esas canciones de este pasado verano "ellas tan dulces y tan bellas" pueden llegar a ser realmente crueles o la mejor de las personas cuando en su camino se interpone una maquinita, un "dichoso aparato" que a nosotros nos transporta a otros mundos para muchas de ellas incomprensibles. Ellas no entienden que estemos pegados a una televisión durante horas y horas sin prestar atención a ninguna otra cosa. Pero en lo que a las consolas se refiere hay muchos tipos de chicas... como nos tildarán de machistas en cualquier caso, podemos asegurar que el público objetivo de las consolas son los tíos y por lo tanto las revistas también están hechas para ellos. La pregunta que nos asaltó fue: ¿Cómo se toma tu novia que estés todo el día pegado a la Xbox? Y las contestaciones han sido varias en función del tipo de chica. Así que hemos creado unos modelos de novia en función de las respuestas.





La que te regala juegos (o la comprensiva).- Las ponemos en primer lugar por ser las que todos quisiésemos. En realidad existen pocas de esta estirpe. De hecho si vieses alguna deberías atraparla en el acto porque raro es el tipo que se cruza dos veces con una mujer comprensiva con las consolas a lo largo de toda su vida. Sus características son preocupación por todo lo que hace su novio lo cual le llevan a interesarse mínimamente por el fenómeno consolero. Es esa que te viene con un catálogo de unos grandes almacenes diciéndote dónde han rebajado juegos, o la que te presta pelas para la inversión inicial para comprar una Xbox.



La que no lo traga (o la celosa).- No es que no trague a las consolas, sino que no soporta que "pierdas" el tiempo con otra cosa que no sea ella, ella y ella. No entiende cómo podemos pasar tantas horas con ese chisme de plástico entre las manos (mando) y encima estemos felices. Lo ideal para ella sería que una bomba destruyese todas las consolas del mundo y se acabasen los videojuegos. Cuidado con ellas pues son peligrosas y pueden llegar a quitarte piezas fundamentales de la consola como un cable de conexión para que no puedas enchufarla.



La que te machaca al DOA 3 (o la pasota).- Esta entiende que te molen las consolas y los videojuegos, pero no comparte la afición. Su respuesta ante una situación en la que tu no puedas desenchufarte de la consola es coger el segundo mando y ponerse a jugar contigo durante un rato. Normalmente no sabrá para qué sirve cada botón, pero un talento innato la hará ganar una y otra vez en los juegos de lucha (DOA 3) o conseguirá escapar de tus disparos en cualquier shooter tipo Halo. Siempre preguntará si ya han sacado el Tetris para Xbox o algo tipo Pang, Snow Bros. Son puro nervio y talento sobrenatural inexplorado para las consolas.



La que no te hace ni caso (o la viciada).- Este es quizá el especimen más raro, pero que está en una progresión ascendente como demuestran las cartas que recibimos en nuestra redacción de muchas jugonas. Pasan de los tíos. Algunas ni tienen novio, o al menos no recuerdan la última vez que le vieron. Pasan el día encerradas en su habitación jugando y no les importa lo que se piense de ellas. Son auténticas viciadas y les da igual lo que piense su novio. Normalmente irán a dar con parejas de similares características con lo que el vicio les mantendrá alejados al uno del otro como para no hacerse daño, pero los ratos de descanso serán realmente provechosos para la pareja. Si eres un viciado te conviene una de esta estirpe.



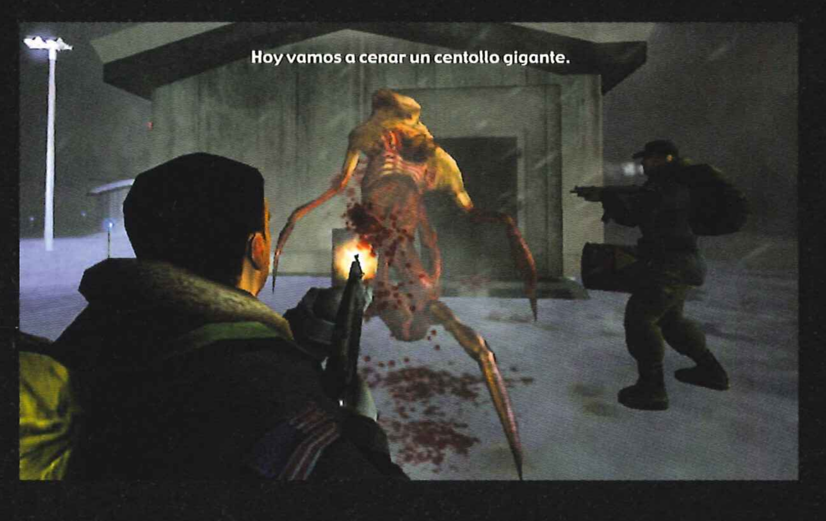
THE THING

La famosa película de John Carpenter continúa en un espeluznante videojuego para Xbox de Universal Interactive.

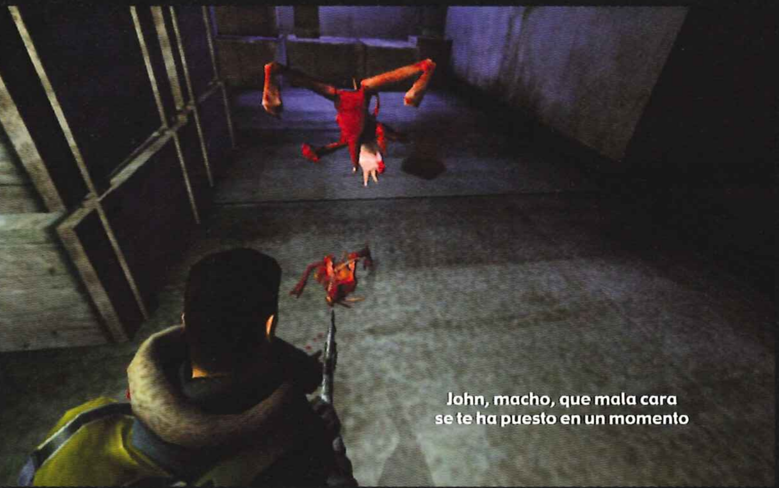
En 1982 el prestigioso director de cine John Carpenter daba al mundo una película de terror que se convertiría en una cinta de culto para los amantes del género, "La Cosa". En ella, un jovencísimo Kurt Russell, en la que pudo ser su mejor interpretación, protagonizaba una historia agobiante, tensa y sangrienta entre los hielos de una estación antártica. No quisiera destripar el argumento para aquellos que no han visto la película, algo imperdonable por otra parte, pero se hace necesario un breve resumen. Si has cometido el sacrilegio de no ver "La Cosa" todavía, sáltate este párrafo y corre al videoclub a alquilarla o, mejor aun, cómprate la fantástica edición especial en DVD que se publicó hace un tiempo.

La película se desarrolla en una estación científica en medio de la Antártida, donde un grupo de científicos descubren una nave alienígena bajo el hielo y comienzan a estudiarla. Pero claro, como era de presumir, la nave no estaba completamente vacía y algo oculto y aletargado por los años se despierta al colorcillo de los focos y los científicos curiosos. Así, una "cosa" informe y sedienta de sangre aniquila a todo el personal de la estación y los hace mutar en decenas de bichos multiformes. Al final de la película, el pobre McReady, Kurt Russell, decide dinamitar nave y estación para acabar con el malvado bicho. Pero, ¿acaso estamos seguros de que acabó con la Cosa?

Pues parece que no debió acabar con ella porque la historia continúa justo ahí en el juego que ha desarrollado Universal Interactive. La desarrolladora debía estar buscando argumento para crear un nuevo survival

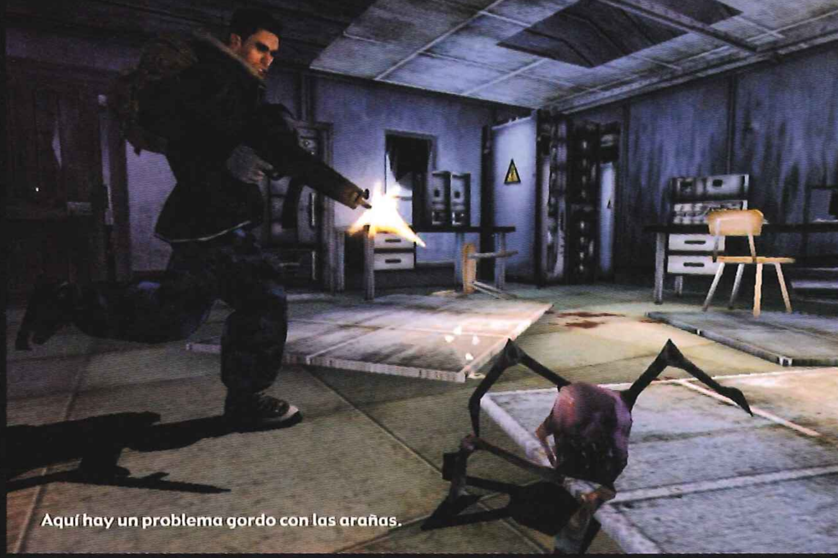


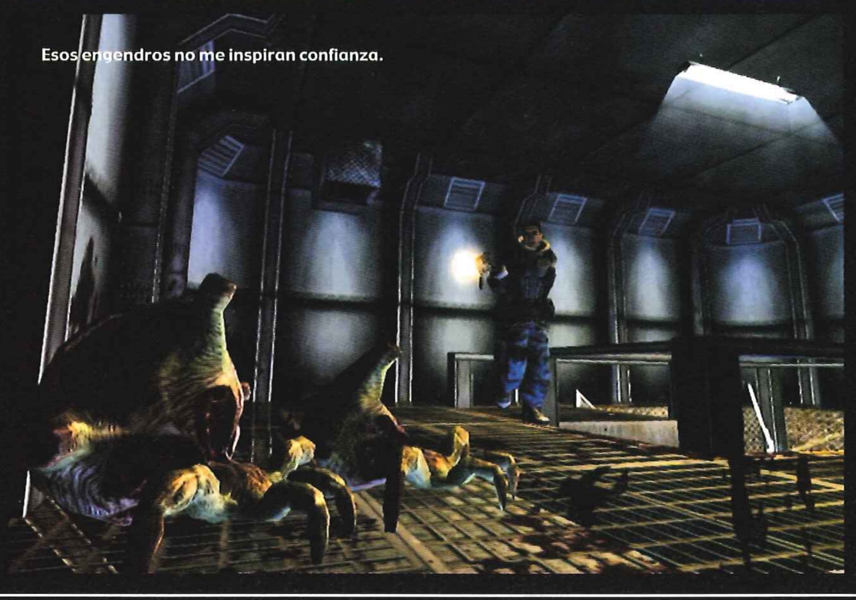
Hoy vamos a cenar un centollo gigante.



John, macho, que mala cara se te ha puesto en un momento


Es la hora de romper la piñata.


Aquí hay un problema gordo con las arañas.


Esos engendros no me inspiran confianza.

horror y la verdad es que no ha tenido que moverse mucho, pues en sus archivos tenían la licencia perfecta. ¿Qué mejor que la cinta de Carpenter para crear miedo, agobio, tensión, paranoia, etc...? Los ingredientes parecen muy apetecibles: una estación científica semidestruida en medio de la Antártida, un equipo de soldados y científicos rozando la locura y un montón de bichos mutantes con ganas de bronca. ¿Se te ocurre un plan mejor?

La historia se repite

Como ya hemos dicho, la historia del videojuego de La Cosa comienza justo donde acabó la película, exactamente tres meses después de aquello. El protagonista del juego, Blake, pertenece a un grupo de soldados enviados a la estación para investigar la causa de las horribles muertes que han sufrido los residentes de ésta. El equipo pronto se dará cuenta de que todos han muerto de forma violenta y de que no están solos en la estación. Casi desde los primeros instantes, las formas caprichosas del maldito alienígena, que utiliza cualquier parte de los cadáveres repartidos por la estación para desarrollar todo tipo de monstruos, asaltarán al equipo protagonista. Nuestra misión a partir de aquí comenzará a variar, según las instrucciones que recibiremos de nuestros superiores: encontrar y destruir a la maldita forma de vida, rescatar a algún componente del equipo perdido en algún punto de la estación, o dinamitar alguna zona atestada de escoria alienígena. Un survival horror muy completo donde el frió intenso, la soledad y la oscuridad son los principales protagonistas. En "The Thing", aparte del fantástico guión y la conseguida ambientación, hay otro importante aspecto que lo diferencia del resto de juegos del género. Y es que en la mayoría de títulos de este tipo el personaje está sólo y tiene que dedicarse, básicamente, a disparar a todo lo que se mueva como en un título de acción clásico. La primera diferencia es que en The Thing no estaremos solos, sino que contaremos con un equipo de soldados de elite a nuestras órdenes. Nada más comenzar a jugar, nos acompañarán tres hombres: un médico, un ingeniero y un soldado, cada uno de ellos con una habilidad muy útil. Los ingenieros son expertos en abrir puertas bloqueadas y poner en marcha sistemas eléctricos e informáticos, los médicos son fundamentales para curar a los heridos y los soldados son los más efectivos a la hora de luchar contra las decenas de monstruos que desplegará La Cosa. Con

¡Juro por dios que no volveré a beber de esa botella!

una fantástica interfaz que se activa y controla con un par de botones del mando de nuestra Xbox, podemos dar órdenes a cada uno de los componentes de nuestro equipo. De una forma rápida se les puede ordenar que te sigan, que se queden quietos en algún sitio, que realicen alguna acción concreta o que guarden o nos den algún objeto que lleven consigo. Durante el juego podemos controlar a un máximo de cuatro hombres en un solo momento, aunque habrá niveles en los que estemos completamente solos. La aventura nos irá presentando a nuevos soldados destinados en otros puntos de la estación, que podremos a veces unir a nuestro equipo para ayudarnos en algo.

En The Thing no estaremos solos, sino que contaremos con un equipo de soldados de elite a nuestras órdenes

Histeria colectiva

Uno de los elementos más atractivos del juego es que no sólo tendrás que luchar contra la maldita Cosa, sino con el miedo y la paranoia de tus compañeros de equipo. Es fundamental que controles en todo momento el nivel de miedo que sufre cada uno de los hombres que te acompañan, pues pueden llegar a volverse locos o a derrumbarse moralmente. Un soldado completamente abatido y asustado no te servirá de nada e incluso puede suponer un peligro grave para ti. Será bastante común recibir disparos de un soldado asustado o enloquecido o, mucho peor, infectado por la maldita Cosa sin que nos hallamos dado ni cuenta. Para eso, la interfaz de control del equipo nos muestra el nivel de miedo y moral de nuestros componentes. Cuando esta esté rozando los límites normales, los chicos no harán caso a ninguna de nuestras órdenes y no nos servirán de nada.


¡Tío, no dispares, que soy yo!


¡No intentes proteger a ese calamar!


Tienes un grave problema de alitosis.


Creo que eso duele bastante.


La vida no tiene sentido sin Operación Triunfo.


Esta es mi razón más convincente.


Brigada de exterminio y limpieza.

Nuestra prioridad en ese momento será conseguir algún objeto que los tranquilice o realizar alguna acción concreta que los devuelva a su estado normal. Este es un aspecto por el que tendremos que preocuparnos constantemente y que da al juego un punto de originalidad y adicción.

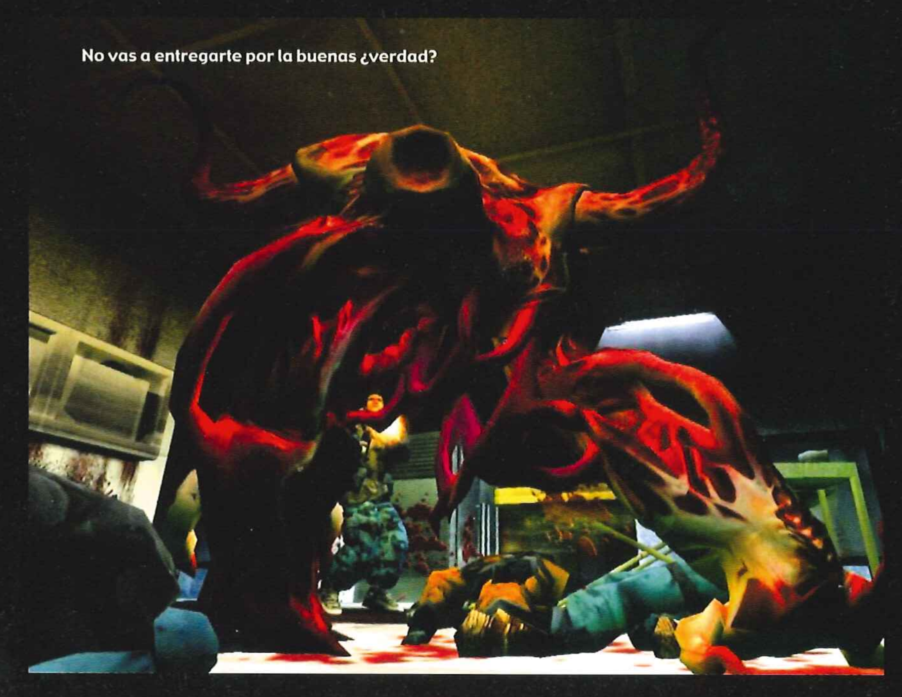
Cada uno de los personajes que nos acompañan en nuestra aventura cuenta con una Inteligencia Artificial única y con su propio límite de miedo y moral. Este límite tiene que ser controlado en todo momento, sobre todo en las escenas más espeluznantes. Habrá ocasiones en las que estemos acompañados por un tipo que se asuste de la oscuridad, por lo que encender una bengala será suficiente para vencer su miedo. En otras ocasiones ofrecerle un arma a un

Controla en todo momento el nivel de miedo, moral y paranoia de tus saldodados, y vigila que no estén infestados

soldado le cargará de moral suficiente para seguir adelante, aunque esto sea algo peligroso, pues el tipo en cuestión puede estar infectado y utilizará el arma contra nosotros. Mantener confiados al equipo y libres de miedo les hace realizar sus acciones más rápidamente y de forma efectiva.

Esto se unirá a tener que cuidar mucho nuestras acciones en su presencia, ya que ellos pueden pensar que nosotros estamos infectados y comenzarán a dispararnos presas del pánico.

Todos estos cuidados elementos convierten a La Cosa en un juego realmente entretenido, donde el desarrollo de cada nivel lleva un gran trabajo. A los momentos de acción pura los compensan momentos más estratégicos, de sigilo, de inteligencia y de aventura, lo que resulta muy adictivo.


No vas a entregarte por la buenas ¿verdad?


¡Menuda pedazo de araña!

Un museo de los horrores

Si bien el bueno de Carpenter no ha participado en ningún momento en el diseño o desarrollo del juego, la gente de Computer Artwork ha trabajado muy duro sobre los diseños originales para crear una nueva historia, pero que no perdiera el sabor de la película. Así, han generado un repertorio de criaturas fantásticas, todas ellas presentes en la película, que se dividen en tres grupos: Scuttlers, Walkers, y Ruptures. Las primeras son aquellos trozos de cabeza y de cuerpos humanos que han mutado en formas imposibles y que se mueven muy rápidamente por los tubos de aire acondicionado y demás escondrijos para caer justo encima de nosotros. Los Walkers son pequeños bichos con muchas patas, generalmente mutados a partir de un cráneo, que corren muy deprisa y saltan demasiado. Por último, los Ruptures son masas informes de carne donde se adivina algún cuerpo de un soldado o científico e, incluso, el de algún perro. Estos últimos son los más difíciles de aniquilar y se presentan en multitud de formas y tamaños. El aspecto gráfico de La Cosa nos ha parecido fantástico, con un motor que cumple con creces sus obligaciones. Además de lo detallado de los entornos, los personajes y los monstruos, destacan los efectos de luz que se despliegan en el juego. Casi todos los niveles se desarrollan en el interior de las instalaciones, ya que si pasamos un par de minutos expuestos a las bajas temperaturas antárticas moriremos congelados, y aquí suele reinar la oscuridad. Las luces de los escasos fluorescentes y las sombras que proyectan hacen un efecto espectacular, al igual que la luz de las bengalas que tendremos que encender en varias ocasiones. Estos detalles, al igual que el fuego de nuestras armas y los impresionantes fogonazos del lanzallamas, el arma más espectacular del juego, ofrecen un realismo impagable. Los diferentes niveles nos mostrarán la estación original de la película, además de otra estación americana y una noruega, a cada cual más grande, más infectada del maldito virus alienígena y más llena de sorpresas desagradables.

Las diferentes estaciones árticas están infestadas con los monstruos que aparecen en la película

Valoración:

La versión que hemos tenido ocasión de probar ya estaba casi terminada y no nos ha defraudado en ningún momento. The Thing no es un juego típico de acción 3D, ni siquiera es un típico survival horror, por eso nos ha entusiasmado. Un buen número de niveles y retos, adornados con el mejor terror, angustia, acción y estrategia que engancha desde la primera partida.

Nombre: The Thing
Desarrollador: Computer Artwork
Distribuidor: Vivendi Universal
Web: www.thethinggame.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Octubre 2002
Opciones: 1 Jugador

Mercedes-Benz World Racing

Una bonita manera de conducir (y hacer volar por los aires) aquellos coches que nunca tendrás.

TDK Mediactive y Symetic están trabajando codo con codo con la mítica marca alemana de automóviles para recrear, hasta en sus más mínimosdetalle, todos los modelos Mercedes-Benz. Desde los más clásicos bólidos de carreras hasta los más modernos turismos y deportivos se incluyen en este título. El juego se divide en dos principales eventos, el "modo vista paisajística" y el "modo carrera". El primero de ellos es un claro alarde de vanidad, pues consiste en pasear estos maravillosos vehículos por todas las pistas que hayas ido desbloqueando previamente en el juego. El objetivo de este modo es disfrutar del detalle extremo de los coches, el preciosismo gráfico de los entornos, las carreteras, los atardeceres y el ronroneo de los motores alemanes. El modo carrera es el más completo y permite disfrutar, a toda velocidad, de muchas kilómetros de pistas en muy diferentes pruebas. El conseguir todas ellas te dará acceso a los 36 modelos de Mercedes y todos los circuitos. Los gráficos del juego son bastante notables, destacando los enormes entornos 3D, las luces y las sombras y los reflejos sobre las carrocerías, aunque la sensación de velocidad queda muy mermada en las vistas exteriores del coche. Otro gran aspecto técnico son los daños en el coche y las colisiones, estas últimas con una tecnología capaz de hacer saltar toda la carrocería en 12.000 polígonos. Este, como muchos otros aspectos, han sido supervisados por Mercedes y filmados en los propios modelos. Parece que a la marca alemana no le importa mostrar cómo pueden arruinarse sus mejores vehículos.

Valoración:
El aspecto gráfico y la atractiva sensación de conducción atraerá a los fans de la marca pero se nos antoja algo sencillo y, sobre todo, un poco breve. Esperemos que la versión final dé otra impresión e incluya un atractivo modo multijugador.

Nombre: Mercedes Benz: World Racing
Desarrollador: Symetic
Distribuidor: TDK Mediactive
Web: www.tdk-mediactive.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Octubre
Opciones: 1 Jugador


Mira como fardo con mi pedazo de 'buga'.


Bonitos valles alemanes.


Palmeras, sol y mi descapotable.

DOS HÉROES SON MEJOR QUE UNO.

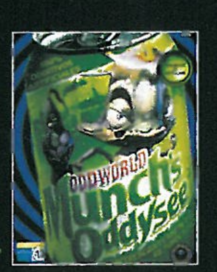




Munch y su flatulento amigo Abe se están levantando contra los patanes de Oddworld, los mismos que están acabando con todas las especies a bocado limpio. Únete a la lucha, lidera la revolución contra el insensato poder de sus enemigos y reparte un poco de leña por el camino. Al fin y al cabo, tres héroes siempre son mejor que dos.

www.xbox.com/es/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO

© 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. © 2002 Oddworld Inhabitants, Inc. Todos los derechos reservados. Los logos de Oddworld y Oddworld: Munch's Oddysee son también marcas registradas o marcas comerciales de Oddworld Inhabitants en los Estados Unidos y/o en otros países.

HITMAN 2 Silent Assasin

El popular asesino a sueldo con problemas de calvicie vuelve a hacer su aparición. Un verdadero profesional para protagonizar un gran juego de acción y estrategia.

Los jugadores de PC seguro que recuerdan un título que hizo algo de ruido pero pasó un poco desapercibido hace un par de años: Hitman: Codename 47. Aquel título nos presentaba a un asesino profesional con alopecia que debía realizar un buen número de encargos, siempre por dinero y contra maleantes, mafiosos y demás calaña despreciable. Las críticas internacionales se repartieron entre los sublime y lo mediocre y el título no alcanzó la fama que merecía. Aun así, surgió una extensa comunidad de aficionados que se enamoraron del título y pidieron a gritos a Eidos una secuela.

Ponte en la piel de un asesino profesional y realiza diferentes encargos a cambio de dinero. Pero eso si, sin dejar huellas

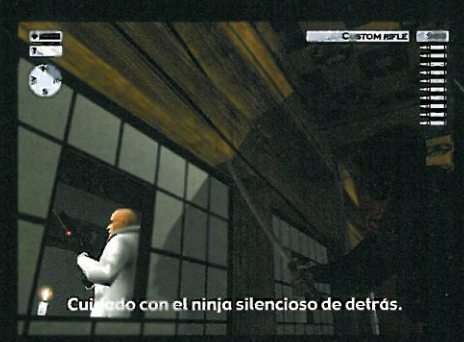
Hitman 2 comienza justo donde terminó en título original, con nuestro protagonista retirado en un pequeño monasterio de Sicilia, meditando sobre su tortuosa vida y planteándose el retiro definitivo de su profesión. Pero, parece que un asesino jamás puede retirarse, y Hitman tendrá que volver al trabajo, allí mismo, en



Hay que eliminar este obstáculo.



Oculta las rpuebas de tus actos.



Cuidado con el ninja silencioso de detrás.

Sicilia. Todo para rescatar a un amigo y para eliminar al capo de una sección de la mafia de la isla, cobrando por ello, por supuesto.

Al primer juego se le tachó de aburrido, falto de un guión coherente y con unos controles y vistas de cámara pésimos. Bien, parece que lo Interactive se ha hecho eco de todas esas acusaciones y ha querido dotar al juego de un hilo argumental suficientemente atractivo, además de mejorar notablemente el control, la jugabilidad y las vistas del juego. El resultado es un título espectacular, con un detalle gráfico y unos cuidadísimos entornos, repartidos por Sicilia, San Petesburgo, Malasia, Japón o la República de Nuristán, entre otros lugares del mundo.

Aunque se trata de un juego de acción en tercera persona, las misiones de Hitman 2 no pueden hacerse a lo loco, disparando y corriendo por todas partes. Todas ellas son muy complejas y requieren de un estudio previo. Al comenzar cada uno de los 21 niveles del juego, tendremos opción de comprar el equipo necesario (prismáticos, cloroformo, dardos venenosos, cuchillos, un cable para estrangular, etc.) que podremos unir a la fantástica Veretta 50 con silenciador y a las dos pistolas automáticas que Hitman dispara tumbadas, a lo "Pulp Fiction". La mayoría de los objetos tienden al sigilo, pues será fundamental en la mayoría de las ocasiones.

Jugar las misiones de Hitman 2 es toda una gozada, aunque pasarás varias horas para pasar cada uno de ellas. Para ello Hitman tiene que estrangular por la espalda, quitarle el traje a algún personaje para disfrazarse, ocultar los cadáveres y las pruebas que puedan delatarle, preparar trampas, etc. Toda una lección de espionaje y asesino silencioso en cada misión. Todo ello en unas ambientaciones realmente conseguidas, con los personajes hablando en su idioma local, dependiendo en la parte del mundo en la que nos encontremos. Hitman 2 utiliza un motor mejorado de la primera entrega, consiguiendo aumentar hasta en cinco veces su cantidad de polígonos, además de dotar al juego de iluminación en tiempo real y potenciar las posibilidades gráficas del chip gráfico nVidia.

Valoración:

Un gran repertorio de pequeños fallos le privaron al Hitman original de convertirse en un gran juego. Estos fallos han sido subsanados en esta segunda versión y Hitman 2 tiene todas las papeletas para ser uno de los juegos del año. Seguro que te atrapan sus complicadas misiones de asesino profesional.

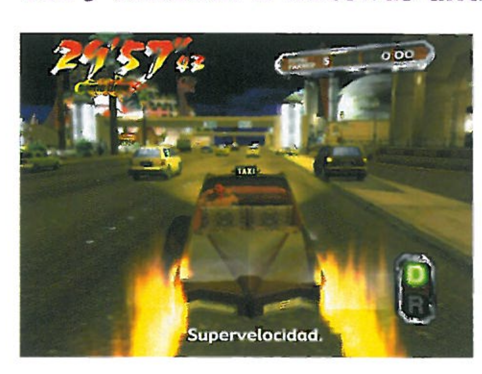
Nombre: Hitman 2: Silent Assassin
Desarrollador: Io Interactive
Distribuidor: Proein
Web: www.hitman2.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Octubre 2002
Opciones: 1 Jugador



Cazar moscas a cañonazos.

CRAZY TAXI 3 High Roller

El mítico juego de SEGA llega a nuestra consola. Sí, podremos ser de nuevo esos majetes "pesetas" que todos hemos deseado ser alguna vez y conducir a nuestras anchas por la ciudad.


Supervelocidad.

Esta vez por Las Vegas sin dejar de lado las ya famosas calles de New York y San Francisco de los títulos anteriores. Al fin y al cabo nosotros somos los amos del asfalto urbano desde nuestro todopoderoso taxi.

La temática del juego principal es la misma que en las versiones anteriores, es decir, trasladar pasajeros de un lado a otro de la urbe en el menor tiempo posible. Para ello tendremos que utilizar nuestras habilidades de conducción, pero también: la sabiduría del taxista que conoce cada atajo de su ciudad, las habilidades especiales de nuestro coche para alcanzar supervelocidades y dar tremendos saltos por encima de ciertos obstáculos de otra forma insalvables. Y en definitiva, ganar el máximo dinero y conseguir la mejor calificación en función de nuestra recaudación y el número de pasajeros que seamos capaces de llevar.



¿Jugamos unas damas?



¡Mini-diversión a todo gas!

Es una modalidad con muchos adeptos ya que el planteamiento de un reto concreto en cada prueba la hace especialmente motivadora. Aunque la mayoría de los retos se repiten existean algunos nuevos que son impresionantes: Crazy Tornado, Crazy Football, Crazy Homerun, Crazy UFOs y Crazy Logs. De todos ellos nos quedamos con Crazy Football que nos propone superar todas las líneas de vehículos que vienen frente a nosotros como si de un jugador de fútbol americano se tratase. Una auténtica locura.

Por otro lado nos encontraremos con otro divertimento basado en minijuegos. A medida que vayamos superándolos se irán abriendo más hasta llegar a completar todos los retos. Y luego volver a empezar para ver si superamos todos los récords de cada reto... no se puede decir que el juego no tenga horas de duración.

Las novedades de esta tercera entrega están en que se desarrollará en Las Vegas "Glitter Oasis" y que tendremos un poderosísimo salto en el coche para evitar algunos golpes de otra forma inevitables. Además de contar con cuatro nuevos conductores: Angel, Bixbite, Mrs. Venus and Zax.

Empezaremos eligiendo uno de los nuevos conductores para nuestro taxi y, ya sea en la modalidad de trabajo durante 3 minutos o trabajo durante 5 minutos, el taxi aparecerá en una amplia avenida llena de luces de casinos, fuentes y entradas a los principales hoteles. La luz y el color han tomado las calles de Crazy Taxi 3, pero podremos llegar a salir de la ciudad y adentrarnos en una amplia zona de desierto por la que podremos conducir. Todo mucho más oscuro, lleno de cañones, ríos y pocas farolas. Tan sólo el color naranja de la tierra.

Utiliza todos los trucos a tu alcance y las propinas estarán más que aseguradas.



¿Y ese humillo verde?



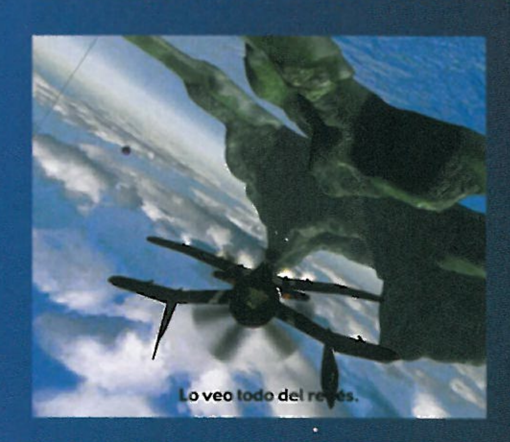
Cuidado que le atropeyo.

Valoración:
Tan adictivo con en ocasiones anteriores y con el añadido de unos gráficos que han sido mejorados para actuar sobre Xbox. Aunque ya empieza a aburrir la saga, seguirá a sus adeptos de siempre.

Nombre: Crazy Taxi 3: High Roller
Desarrollador: Hitmaker (Sega)
Distribuidor: Infogrames
Web: ww.hitmaker.co.jp/game/TAXI3/site_e
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Septiembre 2002
Opciones: 1 Jugador

Crimson Skies
High Road to Revenge

Microsoft Games Studios ha recuperado uno de sus más exitosos y originales títulos de PC para Xbox.


Lo veo todo del revés.

Hace apenas un par de años Microsoft revolucionó el mundo de los simuladores de combate aéreo al inventarse un título muy original y adictivo, Crimson Skies. Aquel juego sorprendió a todos por su espectacularidad y su alocado guión: una historia con tintes futuristas, pero ambientada en los años 30 y protagonizada por las joyas de la aviación de principios del siglo XX. Esta curiosa anacronía le daba al juego una atmósfera romántica y lo envolvía con el sabor de las viejas aventuras de Hollywood. Crimson Skies nos permitía convertirnos en un héroe de leyenda, Nathan Zachary, un pirata aéreo a los mandos de un precioso biplano que surcaba los cielos de Norteamérica en busca de aventuras y fortuna. Ahora, la segunda entrega de este atractivo arcade de aviación se ha hecho un hueco en Xbox y llega cargado de novedades, con un aspecto técnico muy mejorado, pero con el mismo sabor aventurero y alocado del primer juego. A los


Misiones arriesgadas sobre el mar.


Voy a realizar una pasada de reconocimiento.

magníficos diseños de los escenarios, que vuelven a potenciar una inverosímil super producción industrial de la década de los años 30 en Estados Unidos, se le unen unos efectos gráficos impecables. Enormes rascacielos, lujosos trenes y cientos de aviones, avionetas, dirigibles y zeppelines surcando el cielo, aparecen representados al detalle, y todos ellos pueden ser utilizados como escondite e incluso armas para lograr la victoria en un combate aéreo.

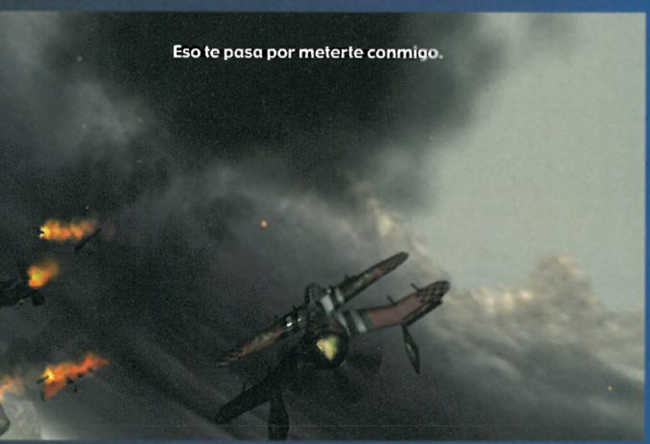
En este nuevo título, tendremos que volver a encarnar al famoso Zachary, para encontrar al asesino de su mejor amigo. Para ello, tendremos que superar un gran número de misiones, a bordo de increíbles aparatos de gran potencia y precisión, cargados hasta arriba de armamento ligero.

Lo mejor de este título, como en el primer juego, vuelven a ser las constantes persecuciones. Intenta dar caza, o huir, de algún avión enemigo a través de estrechos cañones, bajo pequeños puentes, o entre los rascacielos de una ciudad, haciendo trompos y piruetas para esquivar los misiles que no dejarán de llover sobre tu fuselaje.

Todo ello con un manejo muy sencillo y de fácil aprendizaje. Además del armamento convencional, podemos incorporar algunos trucos en los 10 aviones de guerra a nuestra disposición, como los misiles napalm, los garfios magnéticos o los cañones de tormentas de arena.

Además, durante las misiones, se pueden ir adquiriendo armas, energía y varios objetos secretos por el escenario.

Un juego espectacular que a nosotros nos ha cautivado, sobre todo por su divertido modo multijugador, que permite combatir por libre o formando escuadrones con hasta 4 jugadores a pantalla partida.


Eso te pasa por meterte conmigo.


Un bonito atardecer costero para pelear.

Cuida de tus piruetas y trompos.

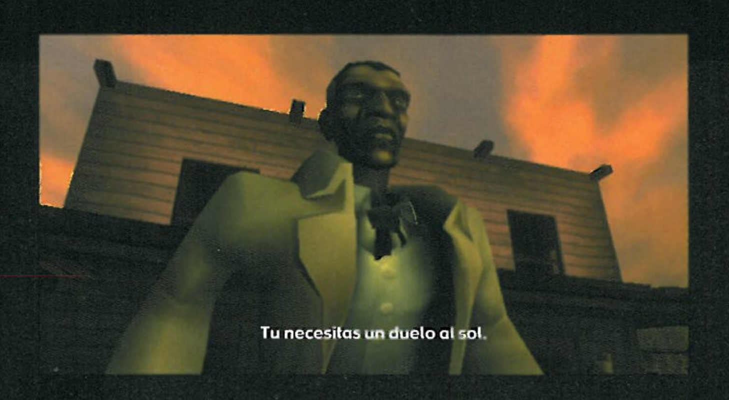

Creo que estoy volando muy bajooooo...

Valoración:
El guión, los gráficos y la jugabilidad de Crimson Skies son su principales avales, además de su más que recomendable modo multijugador. Aunque puede parecer demasiado arcade a los puristas de la simulación.

Nombre: Crimson Skies: Road to Revenge
Desarrollador: Microsoft
Distribuidor: Microsoft
Web: www.microsoft.com
Precio: 69,95 Euros
Fecha Lanzamiento: Octubre 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

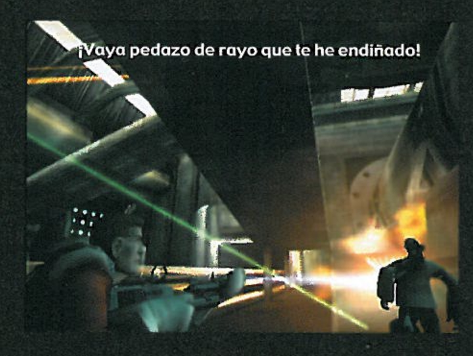
TIME SPLITTERS 2

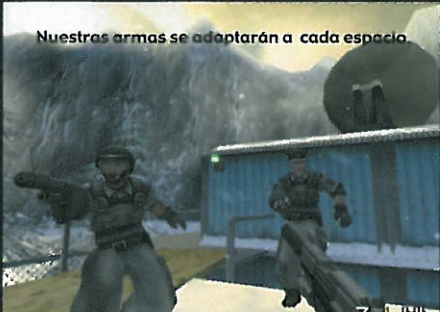
Renegados del pasado, presente y futuro se unen en la lucha contra los TimeSplitters, el control sobre los viajes a través del tiempo está en su poder... la posibilidad de recuperarlo está en nuestras manos.



Tras el enorme éxito mundial de HALO en nuestra plataforma Xbox, cualquier juego de acción en primera persona tiene un duro camino hacia la gloria. TimeSplitters 2 puede ser uno de los juegos que se cuele en ese podio de juegos increíbles, pero además de nuestro test deberá pasar el crudo test del público.

El juego nos convierte en marines del espacio en algún momento del futuro. La raza de los TimeSplitters acechan a los humanos y nuestro cometido es eliminarles. Para ello contamos con un grupo de individuos que, en cada momento por separado, fueron/son/o serán unos renegados. Y no establecemos un tiempo verbal porque este juego de


¡Vaya pedazo de rayo que te he endiñado!


Nuestras armas se adaptarán a cada espacio.


¿No tenías frío?

acción nos obliga a viajar constantemente en el tiempo. Los TimeSplitters han robado los 9 cristales que hacen funcionar la "máquina del tiempo" y en seguida conseguimos atravesar una puerta del tiempo abierta para poder perseguirles y atraparles. De este modo cada episodio del juego se situará en un contexto temporal totalmente distinto: desde la Siberia de la Guerra Fría al tiempo de los aztecas o el Chicago de los años 20 con la mafia de por medio... el viaje es apasionante y cada cristal que recuperemos nos abrirá una nueva puerta temporal para poder seguir a los TimeSplitters, arrebatarles los cristales y acabar con su diabólico plan. En cada escenario desempeñaremos una personalidad distinta de un grupo de elegidos.

Viajes en el tiempo aparte, el juego se basa en el juego de acción en primera persona clásico en el que caben destacar los gráficos. Dejando de lado el estilo fotorealista de juegos como Max Payne o HALO, TimeSplitters 2 nos inserta en unos diseños más cercanos al mundo del cómic y la caricatura. Ojos y orejas grandes, expresiones jocosas en los rostros de los personajes, figuras

En TimeSplitters 2 tendremos la posibilidad de contar con un editor de escenarios muy avanzado con lo que podremos recrear nuestros espacios

redondeadas al estilo de una película de dibujos animados, alejándose otros juegos que resultan realistas al máximo. En cualquier caso una pasada de gráficos en los que destaca la suavidad en las curvas y una ausencia de rectas y formas angulosas gracias al elevadísimo número de polígonos de los gráficos.

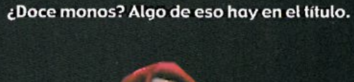
Además la modalidad multijgador permite el modo de colaboración en campaña para superar los 10 niveles de juego.

Pero si por algo se ha destacado HALO y TimeSplitters 2 puede llegar a superarle es por la posibilidad de jugar en red. Hasta 16 jugadores con 4 consolas conectadas a un mismo hub, hasta aquí todo igual. Pero en TimeSplitters 2 tendremos la posibilidad de contar con un editor de escenarios muy avanzado con lo que el jugador podrá recrear los espacios más diversos gracias a una herramienta que puede despertar el entusiasmo de los más jugones.

La joya está anunciada para el 30 de este mismo mes... así que no esperaremos para dar la review más completa en el próximo número de XB Magazine.

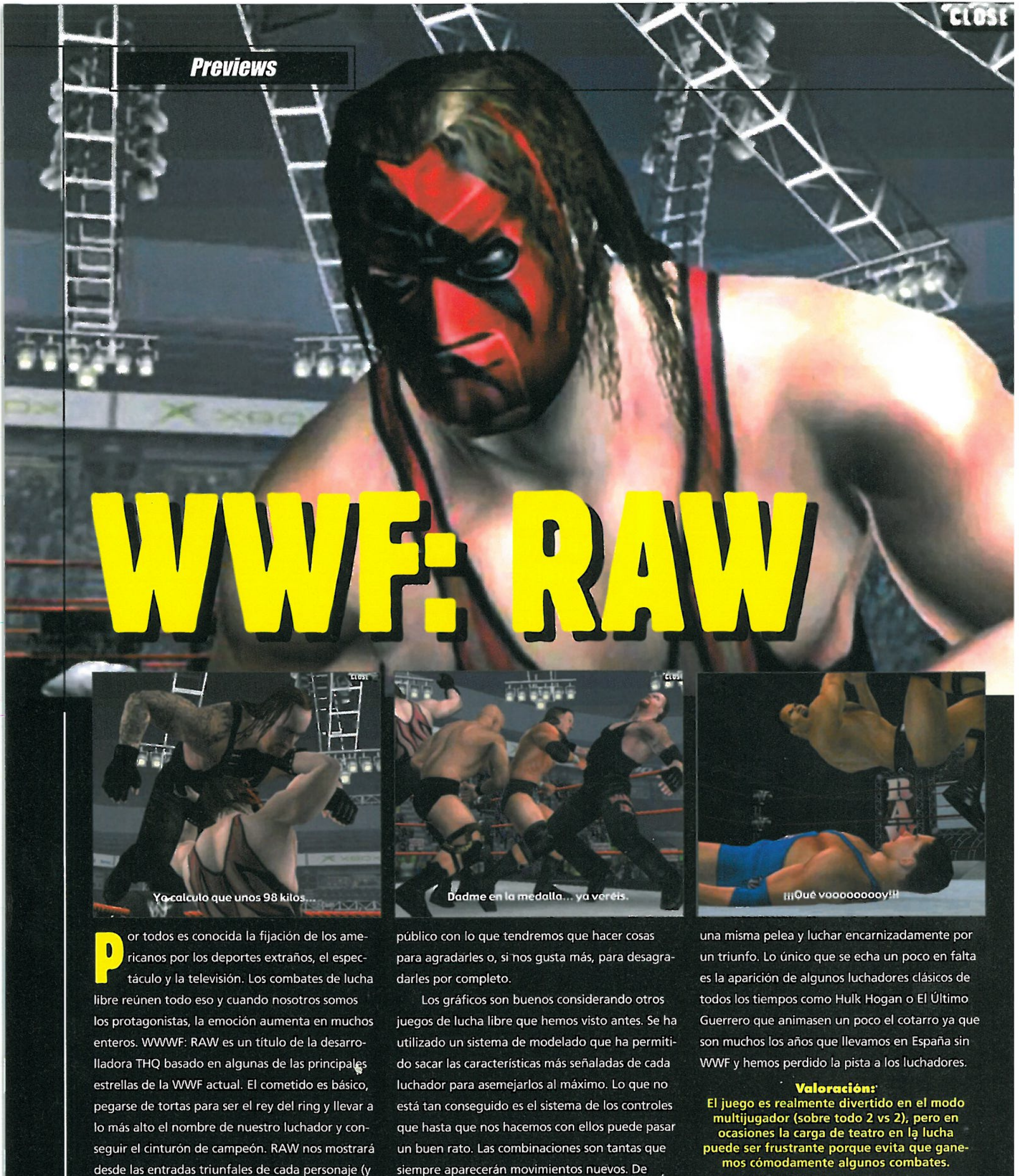
Valoración:
Aunque los gráficos se nos hicieron raros al principio y pueden no agradar a todo el mundo, son una auténtica pasada. La posibilidad de establecer distintos tipos de control del personaje con efectos de movimiento muy reales o al estilo clásico. Una modalidad multijugador que va a dinamitar el género en Xbox. Lo tiene todo para ser un éxito.

Nombre: TimeSplitters 2
Desarrollador: Free Radical Design (Eidos)
Distribuidor: Proein
Web: www.eidosinteractive.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: 30 de Septiembre 2002
Opciones: 1-16 Jugadores


¿Doce monos? Algo de eso hay en el título.







WWF: RAW

Por todos es conocida la fijación de los americanos por los deportes extraños, el espectáculo y la televisión. Los combates de lucha libre reúnen todo eso y cuando nosotros somos los protagonistas, la emoción aumenta en muchos enteros. WWWF: RAW es un título de la desarrolladora THQ basado en algunas de las principales estrellas de la WWF actual. El cometido es básico, pegarse de tortas para ser el rey del ring y llevar a lo más alto el nombre de nuestro luchador y conseguir el cinturón de campeón. RAW nos mostrará desde las entradas triunfales de cada personaje (y son verdaderas) hasta sus principales movimientos de provocación. La lucha se compone de muy diferentes movimientos y en ocasiones aunque ganemos el combate sobre la lona, los abucheos del público será lo único que escuchemos y es que RAW cuenta con un medidor de la posición del público con lo que tendremos que hacer cosas para agradarles o, si nos gusta más, para desagradarles por completo.

Los gráficos son buenos considerando otros juegos de lucha libre que hemos visto antes. Se ha utilizado un sistema de modelado que ha permitido sacar las características más señaladas de cada luchador para asemejarlos al máximo. Lo que no está tan conseguido es el sistema de los controles que hasta que nos hacemos con ellos puede pasar un buen rato. Las combinaciones son tantas que siempre aparecerán movimientos nuevos. De hecho aconsejamos echarle un vistazo al tutorial en el que nos explican los movimientos más simples para poder empezar a darnos de leches.Lo mejor... los ataques desde fuera del ring usando objetos como sillas. Eso y el modo de varios jugadores en el que hasta cuatro pueden reunirse en una misma pelea y luchar encarnizadamente por un triunfo. Lo único que se echa un poco en falta es la aparición de algunos luchadores clásicos de todos los tiempos como Hulk Hogan o El Último Guerrero que animasen un poco el cotarro ya que son muchos los años que llevamos en España sin WWF y hemos perdido la pista a los luchadores.

Valoración:
El juego es realmente divertido en el modo multijugador (sobre todo 2 vs 2), pero en ocasiones la carga de teatro en la lucha puede ser frustrante porque evita que ganemos cómodamente algunos combates.

Nombre: WWF: RAW
Desarrollador: THQ
Distribuidor: Proein
Web: www.thq.com/wwf_raw
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: 30 de Septiembre 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

INFORMACIÓN A MEDIDA





La revista mensual del profesional de la Informática Empresarial

Suscripción anual: 53,76 euros

XB Magazine
Revista XBOX independiente

Precio: 5 euros







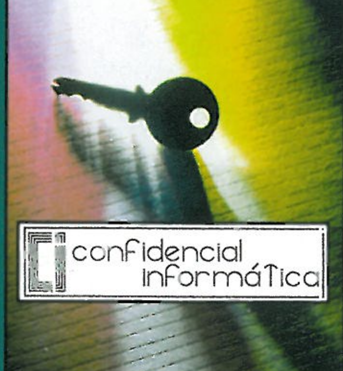
COMPAQ iPAQ Pocket PC — APLICACIONES Y ACCESORIOS — MONOGRÁFICOS BYTE — CÓMO SACAR EL MÁXIMO PROVECHO A TU iPAQ POCKET PC — Cómo manejarlo • Accesorios • Todas las aplicaciones disponibles • Utilidades • Casos prácticos

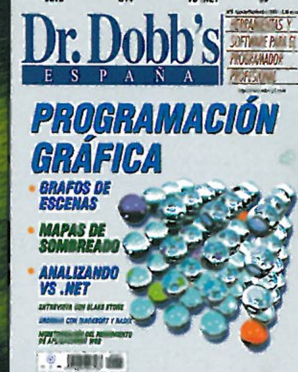
• Bluetooth y las nuevas comunicaciones inalámbricas • Microsoft Pocket PC 2002 • Todos los accesorios para tu IPAQ

• Creación de un DataCenter • Servidores de aplicaciones • Herramientas de desarrollo — MONOGRÁFICOS BYTE — JAVA — La estrategia para ganadores

Monográficos BYTE
.NET
iPAQ
JAVA
iPAQ 2

Precio por unidad: 6 euros





Boletín semanal de información exclusiva dirigida a directores generales y de marketing de las empresas del sector de las nuevas tecnologías.

Suscripción anual: 1.503 euros

Dr. Dobb´s ofrece contenidos tanto para el programador de cualquier departamento de IT, como para el arquitecto de sistemas o el responsableIT, que toma las decisiones de infraestructura y tecnología a nivel global de la compañía.

Deseo recibir más información sobre:

(Señalar con un cruz)

- ☐ BYTE
- ☐ CONFIDENCIAL DE INFORMÁTICA
- ☐ .NET
- ☐ JAVA
- ☐ iPAQ
- ☐ DR. DOBB´s
- ☐ XB MAGAZINE

Teléfono 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
byte@mkm-pi.com

BARBARIAN

Un nuevo título de Titus que mezcla la lucha, la acción, la aventura y algunos elementos propios de los RPG.

Barbarian es un juego de lucha, o al menos eso es lo que parece en un primer momento porque tras un tiempo jugando te das cuenta de que se trata de mucho más, de hecho se podría tratar de un nuevo género de juego. Un título de lucha con elementos de acción y aventuras y con el extra de creación y evolución de personajes. El juego de Titus nos invita a entrar en el mundo de Barbaria, y elegir entre diez personajes diferentes, como el guerrero Dagan o la princesa Keela, para enfrentarnos al poder del malvado Zaugg, un poderoso brujo que intenta dominar la zona. A partir de aquí, por supuesto, se sucederán cientos de combates, pero no sólo con los golpes y combos como protagonistas. En Barbarian pueden usarse hechizos para acabar antes con nuestro oponentes, e incluso arrancar un árbol o cualquier otro objeto para agredir al contrario. Todo para ir pasando de arena a arena de combate, avanzando en una historia con más de 300 soluciones diferentes, que se irá transformando según nuestras decisiones y progresos. Además, los personajes van ganando habilidad, fuerza y aumentan sus características de lucha, algo fundamental en el transcurso de la aventura y que nos ayudará a vencer a los cada vez más complicados oponentes.

Nombre: Barbarian
Desarrollador: TITUS
Distribuidor: Virgin Interactive
Web: www.barbarian-game.com
Precio: 69,95
Fecha Lanzamiento: Octubre 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

Valoraión:
Un juego entretenido con una gran modalidad multijugador, que permite los combates entre ocho guerreros, con cuatro humanos y cuatro bestias manejadas por la avanzada Inteligencia Artificial del programa. Una opción más que apetecible.



Eso va a dolerte mucho mañana por la mañana.



Para nostálgicos

No tiene nada que ver, es cierto, pero no podíamos dejar de mencionarlo. Este juego de Titus, por su nombre y por su género, nos ha recordado al mítico Barbarian que en 1987 publicara Palace Software y que fue uno de los primeros títulos de lucha como los conocemos hoy día. Un juego genial que se cargaba en una cinta de música en aquellos fantásticos Spectrum que sólo se componían de un pequeño teclado. Un servidor se pasó horas cortando cabezas con aquel primer título de lucha y el título de Titus me ha hecho saltar algunas lagrimillas. ¡Snif, snif!

LOTUS CHALLENGE







Uno de los éxitos sobre cuatro ruedas de PlayStation 2 verá la luz presumiblemente este mismo mes de septiembre sobre nuestra amadísima consola. Lotus Challenge para Xbox toma todas las características del mítico juego de Titus en el que nos ponemos a los mandos de alguno de los modelos de Lotus del presente y el pasado, desarrollado por Kuju Entertainment, y mejora algunos elementos que darán al juego de la consola negra un valor añadido sobre el de la ya anticuada consola de Sony. Hablamos de mejoras como una mayor sensación de velocidad en juego y otras tan palpables como un repaso sobre los circuitos que verán algunas modificaciones en su trazado, unos retos todavía más apasionantes y una manejabilidad de auténtico lujo. Entre los circuitos que verán la luz en la versión de Lotus Challenge para Xbox aparecen algunos tan conocidos como Londres, Hethel (el circuito de prueba de Lotus), Tokio Rainbow Bridge, Minatoku, el túnel de la Bahía de Tokio, la autopista de Arizona, el circuito de carrera de Jupiter Beach en Florida.

Este Lotus Challenge, como ocurriera con la versión para PS2, permite varias modalidades de juego entre las que destacan las de carrera y retos, pero existen otras posibilidades que se pueden desarrollar en el título de Virgin.

Quizá una de las posibilidades más apasionantes del título es que tiene opción multijugador con lo que eso abre las puertas de la diversión ya que el rato puede ser muy entretenido con los amigos... Gráficamente el juego espectacular tanto en la recreación de los propios coches como en los efectos metereológicos (nieve, lluvia, tormentas, niebla, polvo) y el sistema de partículas en tiempo real permite la deformación de los coches, el movimiento del polvo y los derrapes. Verdaderamente, una joya gráfica para amantes del motor.

Valoración:
Quizá no sea el título que los amantes de los juegos de coches estén esperando, pero el mero hecho de ver las recreaciones de los modelos antiguos de Lotus, merecen la pena para los jugones más extravagantes.

Nombre: Lotus Challenge
Desarrollador: Kuju Entertainment (Titus)
Distribuidor: Virgin
Web: www.vie.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Septiembre 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

KELLY SLATER PRO SURFER

Tony Hawk se mete en el agua y se pone a cabalgar sobre las olas como un loco para bien de Activision. ¡Ah, no!, que es un chaval nuevo llamado Kelly.

Después de vender las cuatro partes de Tony Haw´s Pro Skateboarding como churros y llevarse otro pico con un par de juegos de Matt Hoffman´s pro BMX, Activision O2 se ha lanzado a producir títulos de otros héroes de estos nuevos deportes cargados de adrenalina, como este juego de surfing protagonizado por todo un campeón mundial, Kelly Slater.

Para continuar con el éxito, el juego cuenta con la facilidad de movimientos que ha caracterizado al famoso videojuego de las tablas de skate y con un buen número de objetivos a realizar. Lo malo es que, al contrario que el deporte del bueno de Tony Hawk, la naturaleza misma del surf impide a sus devotos permanecer mucho tiempo sobre la tabla, porque las olas terminan desapareciendo antes de que pase siquiera un minuto. Esto hace que el juego sea lento y frustrante, como si fueses tu mismo el que se zambulle constantemente atropellado por la ola. Pero, por el contrario, es esto lo que le hace ser tremendamente realista y si un apasionado del surf busca esto en el juego, lo va a encontrar. Para el resto de los mortales, esos que no se tatúan la cara ni van con el pulgar y el meñique estirados constantemente y gritando "¡uhh!", "¡tío!", "¡mola esa ola!", les resultará algo decepcionante. Al principio parece que puedes hacer todas esas cosas que haces con Tony Hawk o Matt Hoffman sobre una ola, y acabarás siendo comida de cientos de pececitos de colores.

Nombre: Kelly Slater´s Pro Surfer
Desarrollador: Treyarch
Distribuidor: Proein
Web: www.activisiono2.com/slater.html
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Octubre 2002
Opciones: 1 Jugador

Valoración:

El título de Activision O2 supone un exquisito trabajo a nivel técnico y seguro que hace las delicias de surferos de todos los pelajes, pero nos tememos que no será un juego muy popular en nuestro país.



Mira como cabalgo olas.



Soy un surfero loco y nada me importa.



Una bonita pose para mis patrocinadores.

LOONS
The Fight for fame



¿Oiremos eso de "¿Me pareció ver un lindo gatito?"

¡Ay! ¡Qué ricas zanahorias!

La estela de Power Stone
Son muchos los juegos inspirados por el que ya se ha convertido en un clásico de Dream Cast, Power Stone. Sin lugar a dudas la posibilidad de mezclar la lucha, con unos gráficos divertidos (aunque el este caso todos conocemos a los personajes) y con la habilidaqd para conseguir power-ups convierten a Loons en, al menos, un fiel seguidor de la saga Power Stone.

Aunque el público de Xbox es quizá algo más adulto que el de las otras plataformas, Infogrames no ha dudado en tirar de sus licencias con la Warner para aprovechar a personajes tan carismáticos y conocidos como Bugs Bunny o el pato Lucas y desarrollar un juego en el que todo el protagonismo se lo llevan estas estrellas de la pequeña pantalla.

La temática por la que se mueve el juego es que nuestros cuatro personajes: el gato Silvestre, el pato Lucas, el demonio de Tazmania y Bugs Bunny, lo mejorcito de la factoría ACME, tienen un tremendo duelo por conseguir fama en los estudios de una productora.

A mamporrazo limpio nos dedicaremos a realizar las misiones que nos son planteadas por el director de la escena con lo que el juego combinará el género de la lucha en escenarios de tres dimensiones con los puzzles ya que para conseguir algunos power-ups deberemos someternos a situaciones como bailar el can-can en un saloon del lejano oeste o subirnos al altar de una iglesia tenebrosa. Loons cuenta con tres modalidades de juego diferentes.

La primera es la de ir avanzando en el modo de un solo jugador a través de las diferentes escenas para completar retos e ir ganando fama a base de buenas "actuaciones" en los diferentes platós. Cuando hayamos avanzado suficiente en este modo, se desbloqueará el modo Arcade para simplemente salir a darnos de golpes contra los otros participantes, pero quizá la forma más divertida sea la de modo multijugador con hasta cuatro personajes en escena.

Valoración:
Este título de Infogrames no aportará sino buenos ratos de diversión, sobre todo en el modo multijugador para liberar tensiones. Pero raro será el que se enganche a él y quiera completar fase tras fase... oír las chorradas del pato Lucas es muy duro.

Nombre: Loons: The Fight For Fame
Desarrollador: Warthog
Distribuidor: Infogrames
Web: www.infogrames.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Octubre 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

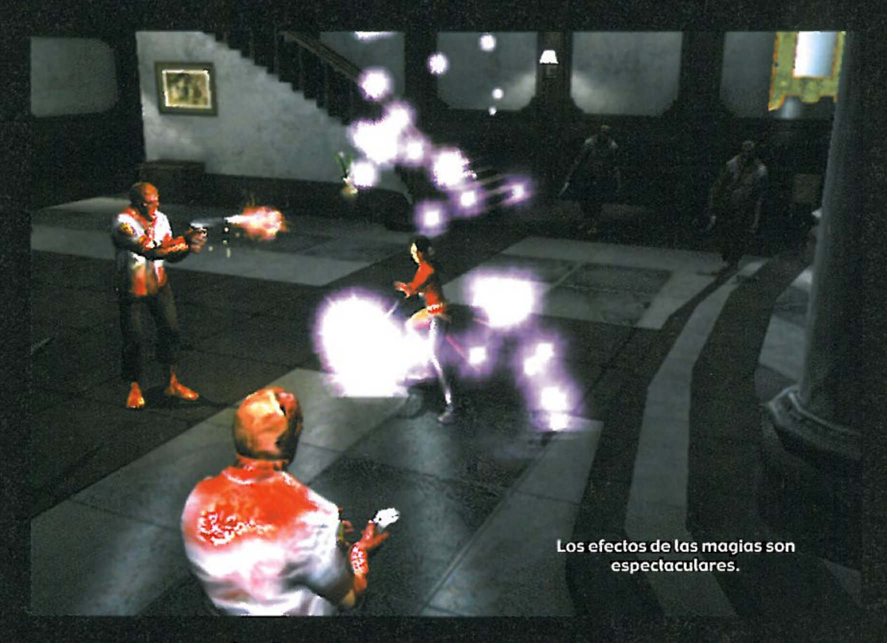
HUNTER
THE RECKONING

HUNTER
The Reckoning

Si estás dispuesto a enfrentarte con cientos de criaturas de otro mundo para salvar a una ciudad, rescatar a varias decenas de inocentes víctimas de las atrocidades de estas bestias de ultratumba y proteger la ciudad del ataque mortal al que está expuesta, eres un cazador. Y Hunter: The Reckoning el título de Xbox que estabas esperando.

La fórmula parece no agotarse. Una ciudad en ruinas, víctimas inocentes e indefensas, un buen puñado de zombies y la diversión estará asegurada. Con Hunter: The Reckoning nos ha vuelto a pasar. Hemos vuelto a caer en las redes de un juego que te atrapa en una batalla sin cuartel contra estos entes de otros mundos al estilo de juegos clásicos como Gauntlet Legends o Smash TV. Basado en el juego de rol "Hunter: The Reckoning" de White Wolf, en esta entrega (dudamos que no haya secuela de este superéxito de ventas en EEUU) la historia se desarrolla en la ciudad penitenciaria. Las fuerzas del mal encabezadas por un grupo de vampiros se hicieron con la prisión y empezaron a utilizar a los presos como fuente de sustento. Estos presos muertos vuelven a la vida en forma de zombies ("malditos zombies") con ganas de atacar a todo el que se les cruce por delante, pero fuerzas superiores les instan a un letargo temporal... que les mantendrá a la espera de una oportunidad para volver a la vida, para sembrar la muerte y la destrucción.




Los efectos de las magias son espectaculares.


Podremos optar por activar o no la sangre... a gusto del consumidor


Y es que las carnicerías pueden ser fatales.

La historia de "Hunter: The Reckoning" comienza con la ejecución de Nathaniel Arkady que, ante la sorpresa de los testigos, se convierte en un hombre lobo durante la ejecución y la energía del mal se concentra en su cuerpo, al tiempo que los muertos vivientes de la prisión despiertan de su letargo. Cuatro personas que presencian la ejecución: un ex-preso, un cura, una ex-policía y una joven dejarán de ser corrientes al enfrentarse a las hordas de enemigos de ultratumba. Les vencen. Se han convertido en los cazadores del mal, los "hunters". Tan sólo un año después, su presencia en la prisión en nuevamente reclamada... el mal ha despertado y los cazadores deben volver a la carga.

Cuatro personas que presencian la ejecución dejarán de ser corrientes al enfrentarse a las hordas de enemigos de ultratumba

Los personajes

En "Hunter: The Reckoning" deberás elegir al principio un personaje y con él llegar hasta el final. No sólo por acostumbrarte a sus movimientos sino porque los puntos de experiencia, las habilidades y poderes que van ganando por el camino son difíciles de suplir por un nuevo personaje que entra en escena empezando desde cero. Además, cada personaje es muy distinto del resto no sólo por los poderes mágicos, sino porque unos son mejores en la lucha cara a cara y otros en la lucha a distancia.

Vengador.- Spencer "Deuce" Wyatt, es un ex-presidiario con aspecto de motero y el más fuerte físicamente. Su armas iniciales son un poderosísimo hacha y una escopeta para el largo alcance. Utilizaremos este personaje en el combate cuerpo a cuerpo ya que uno de sus movimientos clave es el giro de 360° en dos tiempos con el hacha.

Juez.- Padre Cortez, capellán de la prisión. Actúa con una poderosa arma de largo alcance como es la ballesta y un sable en las distancias cortas. Pero quizá su mejor arma es su convicción que le hace ser fuerte mágica-

Cada enemigo caerá fácilmente con un ataque distinto.

mente. Emplea esta convicción para una primera magia de un rayo paralizante.

Mártir.- Kassandra Cheyung es una habilidosa adolescente que coloca en su velocidad su mejor arma. Además utiliza dos pistolas o dos cuchillos para el ataque y su magia la reporta una mayo velocidad si puede ser posible.

Defensor.- la expolicía Samantha Alexander ha sido dotada con el don de la curación y el rejuvenecimiento de los demás. De este modo sus armas, una buena pistola y una espada son buenas para el cuerpo a cuerpo ya que ella es uno de los personajes fuertes del videojuego. Por otro lado es rápida y sus poderes iniciales permiten la curación de los otros cazadores, así como la de si misma. Si es crucial elegir bien un personaje para el modo de un solo jugador, no menos crucial es hacerlo para el modo multijugador. Es aquí donde de verdad se verá cómo unos personajes se complementan con otros. Deberemos tomar la habilidades de cada uno para derrotar a los enemigos y lle-

Arsenal de calle

A medida que avanzamos en el juego aparecerán muy diversas armas que podremos coger. Entre ellas destacamos: ametralladoras, escopetas, lanzacohetes, lanzallamas o motosierras... no las dejes escapar.

Es bastante conveniente elegir un personaje con el que avanzar de principio a fin para conocer sus movimientos y hacerle ganar en experiencia y fuerza


El hacha en el cuerpo a cuerpo es vital.


Y si nos pilla lejos, udaremos la escopeta.


La cuestión es eliminar a todos.


Calles solitarias, el mal acecha.


Y los sables despedazan.


La expolicía conoce los puntos débiles.

Paraíso multijugador
Un elemento de los que hacen un juego único es esta posibilidad de hacer partidas en colaboración de 4 jugadores. Muy al estilo de Gauntlet (en ocasiones demasiado en ese estilo) de modo que si cosecha el mismo éxito, tenemos Hunter para rato.

gar a planificar estrategias de ataque para acabar con ellos o defender nuestro objetivo. Sólo una pega en este modo: la cámara.

La imposibilidad de movernos a nuestras anchas está causada por una muy incómoda cámara que en demasiadas ocasiones a nuestro parecer dificulta el progreso. No sólo puede dejar atrapado a un compañero en un lugar sin salida, sino que puede no dejarnos ver dónde está nuestro propio personaje al otro lado de un muro.

Jugabilidad
Si no fuera por este pequeño detalle de la incómoda cámara, la jugabilidad del juego sería perfecta. Bueno, casi perfecta, tampoco de diez

En algunas ocasiones la incómoda cámara dificultará el progreso, sobre todo en el modo multijugador

porque en ocasiones se hace demasiado frecuente el uso de gatillo derecho a diestro y siniestro para poder quitarnos los zombies de encima. Y esos juegos de tanta acción y destrucción así porque sí deberían haber pasado a la historia hace ya tiempo. Cierto es que esos momentos de masacre injustificada no son muy abundantes y que pueden evitarse si se planifica el ataque desde los costados y poco a poco, pero de vez en cuando te ves rodeado de zombies y tienes que recurrir a "velocidad de dedo". En cuanto a los controles, con la palanca izquierda o el pad digital moveremos al personaje por el escenario y con la palanca derecha lo podremos girar. El gatillo derecho servirá como disparo o botón de acción con el arma que tengamos y el gatillo izquierdo para saltar. Los demás botones: el verde activará los glifos que encontremos y abrirá puertas si llevamos llaves, el rojo para mirar entre las armas recogidas por el camino, el azul para mirar en nuestro arsenal propio de armas de cada personaje y el amarillo para ver mirar y activar las magias que tengamos (la activaremos con el disparo definitivamente). Un manejo que resulta sencillo y fácil de asimilar. La posibilidad de no tener que entrar en estas luchas de melé hacen que el manejo hábil de los controles en lugar de la repetición de ataque continuo, sean un valor eficaz en Hunter.


Si nos aplicamos descubriremos cada movimiento de nuestro personaje.

Aspecto gráfico
Si somos amantes de los juegos oscuros, Hunter nos impresionará con su amplia variedad de escenarios (hasta 23 distintos) y de personajes (30 tipos de enemigos) que pasarán por delante de nuestros ojos. Los diseños del arte conceptual del juego son impresionantes y el aspecto gráfico del juego en movimiento es una maravilla. Podemos sorprendernos con los detallados zombies, las gárgolas, los jefes de cada nivel, pero lo que definitivamente nos delata como amantes del aspecto gótico de este videojuego son los escenarios por calles abandonadas, un cementerio, la iglesia, las mansión, la prisión, el hospital, las cloacas, las catacumbas... todos lugares de putrefacción o con un significado seudo-religioso que nos ambienta perfectamente en nuestra tarea de cazavampiros. Por otro lado efectos gráficos de luz espectaculares en las magias, una recreación del agua que impresiona a todo el mundo,


Nos desplazaremos por los escenarios más variopintos.

reflejos de la luz en suelos brillantes como el de la enfermería de la prisión. Elementos todos que suman puntos en la nota final de unos gráficos que van a dejar huella en Xbox.

Pero el aspecto gráfico tiene más motivos para estar de enhorabuena en "Hunter: The Reckoning" ya que a pesar de llegar a haber cuatro jugadores en pantalla y fácilmente diez o doce enemigos rodeándonos, la caída del framerate es nula.

El sonido de la caza

En cuanto al sonido, simplemente está bien conseguido. Los efectos sonoros de la lucha no son nada del otro mundo. Pero la música de "Coma", el grupo con el que Interplay ha firmado un acuerdo para meter en el juego su canción "Numb" aparece en el juego en los momentos más oportunos. Si vamos simplemente avanzando no habrá ninguna música, todo estará en silencio y se oirán nuestro pasos. Pero si entramos en una habitación, todo cambiará. Empieza la música de guitarras y la acción. No es que la canción sea una bomba, pero nos mete en ambiente. Más aún cuando sabemos cómo son los integrantes del grupo que parecen zombies sacados del propio juego.

Adición

Lo que no podemos negar es la adición que nos ha provocado el juego. Y no sólo en el modo de un jugador, sino en el modo cooperativo en el que puedes pasar horas jugando sin que pase el tiempo. "Hunter: The Reckoning" es de esos juegos que hay que tener, de los denominados MUST HAVE y que si por algo puede decaer en su valoración es precisamente por el problema de la cámara y el exceso de zombies en ocasiones. Quizá le falte algo de tensión en algunos momentos y le sobre acción en otros. Pero Hunter es un juego para cazadores de la noche..

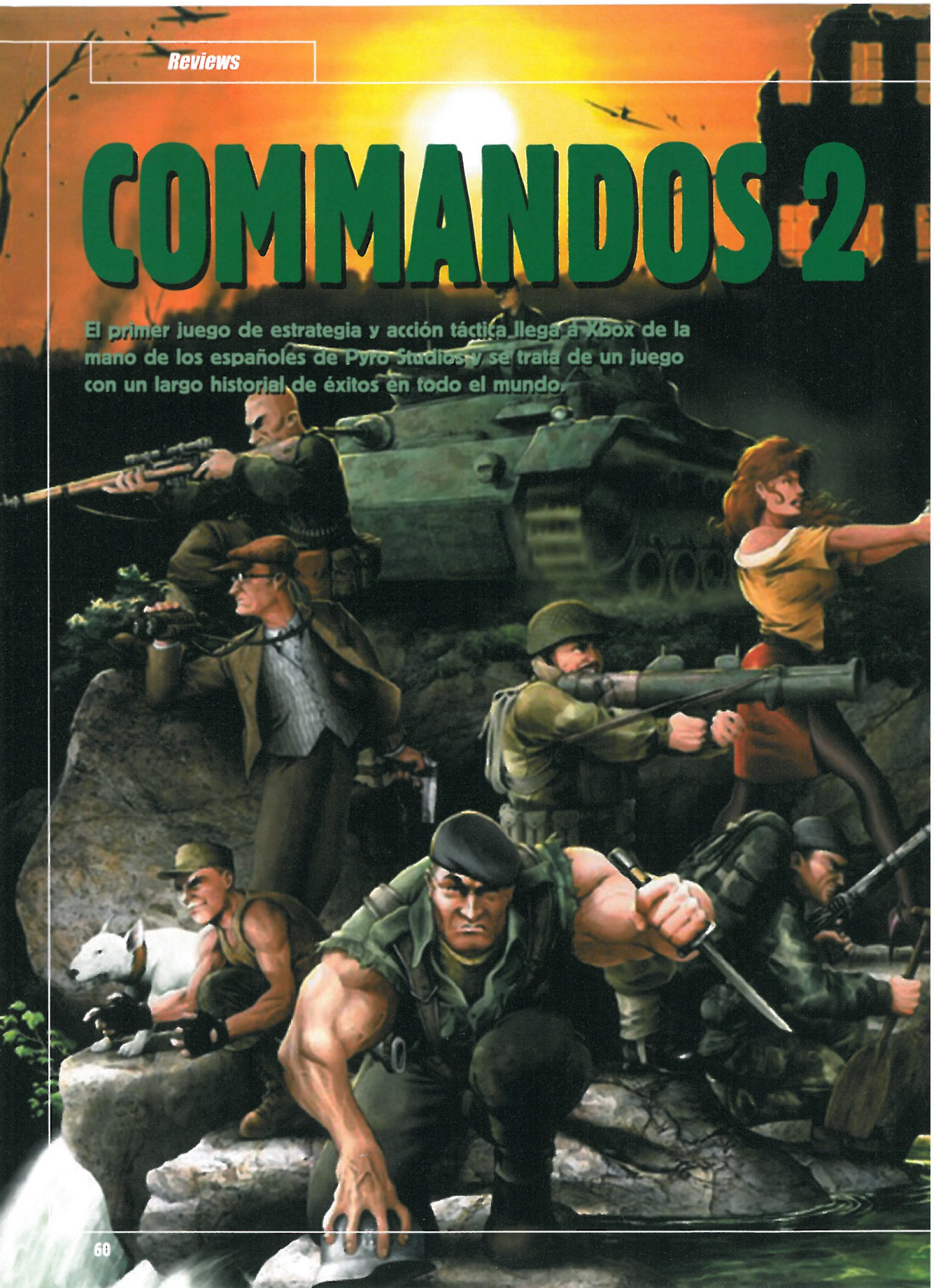
Convicciones

Uno de los elementos clave en el juego es tener convicción. Con ella podremos llevar a cabo las magias de cada uno de los personajes. Para observar el estado de nuestra convicción tenemos una barra azul bajo la de salud de nuestro personaje. Y podremos llenarla mediante las bolas que sueltan algunos zombies y con glifos específicos de convicción.

Gráficos: 8,9
Sonido: 7,0
Adicción: 8,4
Jugabilidad: 7,3

Nota Final: 7,9

Nombre: Hunter: The Reckoning
Desarrollador: High Voltage Software
Distribuidor: Virgin
Web: www.interplay.com/hunter
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1-4 Jugadores



COMMANDOS 2

El primer juego de estrategia y acción táctica llega a Xbox de la mano de los españoles de Pyro Studios y se trata de un juego con un largo historial de éxitos en todo el mundo.

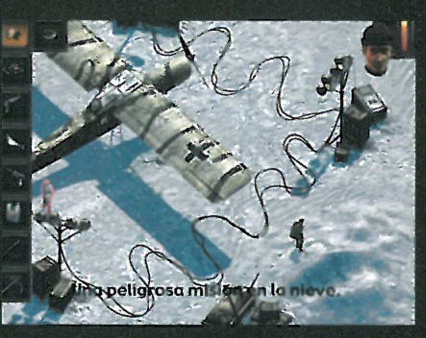






¡Chucho, ves a por el palo!





La estrategia es un género difícil para el mundo de las consolas y, aunque ha habido algunos loables intentos, el jugador consolero los ha rechazado de pleno. Y es que los jugadores de consola estamos hechos de otra calaña y nos tienen que ofrecer resultados inmediatos y adictivos desde un primer momento. Pero nadie puede negar que los tiempos están cambiando y que muchos géneros híbridos están comenzando a colarse en las consolas de nueva generación, géneros antes impensables en este mundillo. Y Commandos 2, desde el momento de su lanzamiento en PC, donde ha arrasado, ya tuvo una clara vocación a expandir sus horizontes y el rumor de las conversiones consoleras se oyeron desde el principio. Y es que Comandos 2 es un juego que cuenta con un género propio (estrategia, acción táctica, control de comandos...) que es lo que le ha hecho triunfar desde que comenzara la saga en el mundo del PC. Precisamente por esa brillante diferencia había que llevarlo al expandido mundo de las consolas, eso sí, realizando algunas modificaciones imprescindibles.

En esta nueva versión el ratón y el puntero han desaparecido y por ello el juego ha cambiado de forma sustancial

Así, tras casi un año y medio en el mercado de los compatibles, los usuarios de Xbox van a descubrir Commandos 2, un juego fantástico para los amantes de la estrategia y los juegos "para comerse la cabeza". Un título que nos permite controlar a un grupo de elite, un comando aliado en la Segunda Guerra Mundial. Un buen número de complejas misiones especiales están manos del sargento Jack O'Hara y sus hombres, para que cambien el curso de la guerra.

Sin ratón pero con dos stick

Lo primero que destaca de Commandos 2, sobre todo si has jugado a su versión en PC, es que no tienes un ratón para poder seleccionar a las unidades y otorgarles objetivos y acciones. De hecho, este ha sido el cambio más importante que debía sufrir el juego para adaptarse a las consolas. Si desaparece el ratón también lo hace el puntero y, con él, toda la filosofía del juego. Ahora movemos directamente a los personajes con el stick analógico izquierdo y el título gana en acción y pierde un tanto su estado estratégico puro. Pero esto, si bien nos despistó un poco a los viejos jugadores de la saga, nos ha llegado a convencer y a gustar bastante, ya que le da otro aire al juego hasta hacerle parecer otro título y muchos aficionados que se hayan terminado el juego de PC pueden volver a disfrutar de lo lindo con todas las misiones. Un gran acierto por parte de la gente de Pyro Studios ha sido crear un completo tutorial para aprender todas y cada una de las acciones posibles de nuestros hombres y los botones para habilitarlas. Este tutorial, que no aparecía en la versión PC y hubiese sido de mucha utilidad, se divide en General, Armas, Equipamiento y Acciones, y

nos permite practicar con todos los movimientos y acciones básicas en el juego. Os intentaremos explicar los movimientos básicos con el controlador de Xbox:

Al desaparecer el puntero, también han desaparecido los botones de menú de la pantalla y tendremos que activarlos con los botones del controlador. La verdad es que el sistema es muy sencillo cuando lo controlas, algo que te llevará entre diez y quince minutos. Por ejemplo, para seleccionar a uno o a varios de nuestros hombres, sólo tendremos que pulsar X y el menú de nuestros comandos se abrirá en la parte superior de la pantalla. Después podremos pasar del Modo Interactivo (para coger y soltar objetos, utilizar dispositivos o inspeccionar alguna cosa) al Modo Ofensivo (el que nos pone en disposición de atacar a nuestros enemigos) sólo hay que pulsar el disparador izquierdo. Con el stick analógico izquierdo moveremos a nuestros personajes y con el derecho sus puntos de mira a la hora de disparar cualquier arma, colocar minas, actuar sobre algún objeto, etc. La A es el botón de acción y la B nos permite abandonar los menús que se despliegan en la pantalla. Los otros botones del mando, como el botón Y o el BACK, nos darán acceso directo a las acciones disponibles por cada comando en cada situación concreta, y el botón blanco hará que nuestro personaje se agache. Todo para que nuestros hombres realicen sus acciones especiales, cada uno de ellos es necesario para realizar una acción concreta, de forma sigilosa, sin alarmar a las tropas alemanas.

El juego incluye un fantástico tutorial para aprender todas las acciones, los movimientos y distintas opciones



El encanto de Commandos

El encanto indiscutible de la saga Commandos se ha potenciado enormemente en esta secuela, que nos permite disfrutar de 12 nuevas misiones en 9 entornos diferentes, entornos todos ellos reales de la II Guerra Mundial, desde las frías celdas de Colditz, en el corazón del Tercer Reich, hasta las remotas islas del Pacífico Sur. Para el desarrollo de las misiones contamos con la ayuda de 9 comandos: el boina verde, el espía, el artificiero, el lanchero, el conductor, el francotirador, el ratero, la seductora y "Whiskey" el perro, cada un de ellos especialista en un área concreta y fundamentales para cada misión. De hecho, si muere alguno de tus hombres se acabó la misión.

Durante las misiones tendremos que estudiar muy bien el terreno, utilizar todos los recursos a nuestro alcance y andar muy atentos de las zonas de visión de los guardias alemanes, que lanzarán la voz de alarma a la mínima distracción que tengamos. Todos los entornos resultan sorprendentemente interactivos y contamos con la posibilidad de recoger un gran arsenal (fusiles con mira telescópica, metralletas, bazocas, lanzallamas, minas, granadas, cuchillos, dinamita...) y conducir decenas de vehículos de guerra, como jeeps, tanques, camiones, embarcaciones e, incluso, elefantes. En muchas



Los cambios de cámara en interiores son muy útiles.



El agua está en su punto para un chapuzón.



Utiliza las habilidades y recursos de tus nueve comandos diferentes y piensa en el desarrollo de la misión

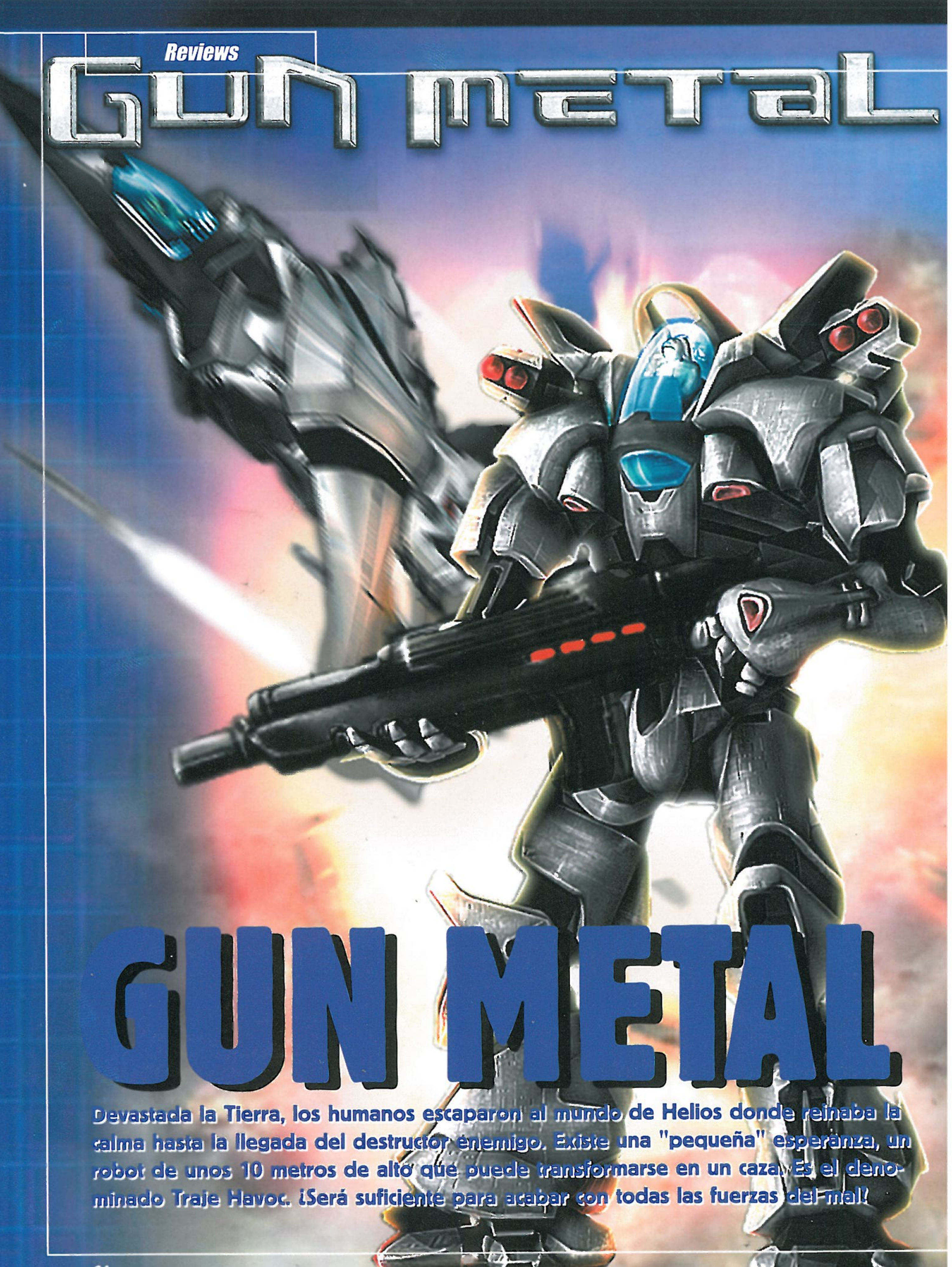
ocasiones, además, tendremos que quitarle la ropa a algún soldado alemán para hacernos pasar por uno de ellos o robarles algún documento o arma importante sin que se den cuenta. Todo con el sigilo y la máxima precaución.

El motor 3D de Commandos 2 ofrece un resultado gráfico bastante atractivo, permitiéndonos adoptar hasta cuatro ángulos diferentes de cámara y rotar esta hasta 360° para observar todo a nuestro alrededor. Los enormes escenarios exteriores del juego, contrastan con la visión aérea de los interiores, también muy cuidados y con un gran aspecto. En cuanto al audio, los efectos y las voces (de alemanes y aliados) están muy logradas y la banda sonora es una maravilla y puedes comprarla en un CD que se vende por separado.

Nombre: Comandos 2: Men of Courage
Desarrollador: Pyro Studios
Distribuidor: Proein
Web: //www.pyrostudios.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Septiembre 2002
Opciones: 1 Jugador

Gráficos: 7,0
Sonido: 8,5
Adicción: 7,4
Jugabilidad: 7,1

Nota Final: 7,5



GUN METAL

Devastada la Tierra, los humanos escaparon al mundo de Helios donde reinaba la calma hasta la llegada del destructor enemigo. Existe una "pequeña" esperanza, un robot de unos 10 metros de alto que puede transformarse en un caza. Es el denominado Traje Havoc. ¿Será suficiente para acabar con todas las fuerzas del mal?













Si en los años ochenta muchos de nosotros nos levantábamos por la mañana antes de ir al colegio para ver la magnífica serie de los Transformers, GunMetal nos deja manejar espléndidamente a uno de ellos. Sin licencia oficial, es quizá el mejor juego de Mechs transformables que nunca se haya hecho y además... como no, en exclusiva para Xbox (aunque saldrá para PC en un futuro cercano).

Nuestro cometido estará basado en superar las 14 misiones que se nos plantean y que se basarán en la defensa de nuestros ejércitos, nuestro arsenal, evitar ataques masivos y acabar con los enemigos. Son 14 misiones que nos enganchan por la gran cantidad de acción, enemigos, efectos de destrucción y tensión que se respira en el juego. El juego es básicamente una mezcla de shooter en tercera persona con una mirilla y juego de aviones. Tan sólo con presionar un botón podremos transformarnos para caer en el lugar adecuado o salir volando del sitio equivocado. Tomaremos control de un robot de 10 metros con una potente armadura energética recargable en diversas estaciones de abastecimiento o el de un avión caza con total manejabilidad y movimientos especiales en entornos de más de 10 km cuadrados. Dos puntos fuertes del juego son: arsenal y destrucción. En cuanto al arsenal, existen muchas armas distintas que provocarán diferentes efectos en la población enemiga (misiles, torpedos, bombas de napalm, fuego antiaéreo...) y, por supuesto, sobre el entorno con un alto nivel de destrucción. Se puede acabar con los árboles, incendiar las cosechas, destruir edificios.

La manejabilidad la deberemos dividir en dos partes. En primer lugar el robot camina y corre y es muy sencillo su manejo para cualquiera que haya jugado a un shooter y conozca el mando de Xbox.

Además los controles son muy intuitivos. Es cuando damos al botón amarillo y cambiamos los mandos a los del caza cuando notamos una manejabilidad algo distinta, además la solidez del escudo en tierra se pierde en el aire y nos convertimos en un blanco más vulnerable. Si hablamos de los gráficos del juego tenemos que hablar de maravilla. Parece ser que basándose en animes japoneses y en unos dibujos de Cartoon Network llamados Gundam Wing, han sido creados los modelos de robots y escenarios. Tanto las animaciones y movimientos del robot transformable como de los enemigos son realmente muy buenos y el colorido especial que se ha elegido para el juego es espectacular. Además las texturas metálicas no sólo del robot, sino también de nuestros vehículos aliados nos han dejado flipados desde el primer momento. Las construcciones tan detalladas, así como la propia naturaleza.

Realmente nos ha encantado cada pequeño detalle del juego. Si tuviésemos que criticar algo quizá algunos efectos de explosiones y fuego no están todo lo bien que cabría esperar por las expectativas que levanta el resto del juego.

En cuanto al sonido dos detalles de gran juego: totalmente doblado al castellano en sonidos y textos, y con la posibilidad de insertar tu propia banda sonora al juego desde la música grabada en el disco duro de la consola. Son pequeños detalles que hacen

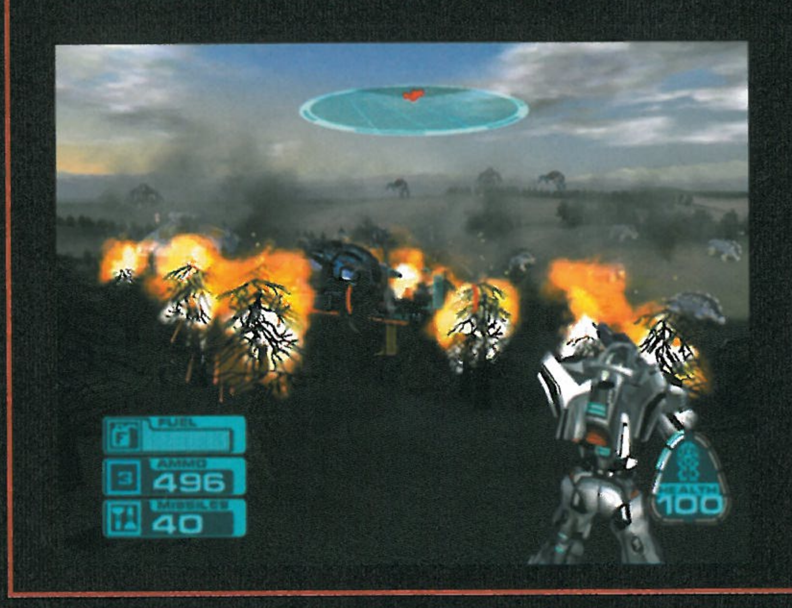






Escenario de la victoria

GunMetal cuenta con 14 misiones que se reparten en 8 entornos distintos que van desde el campo abierto con sus sembrados, hasta ciudades con altos edificios, pasando por cañones de ríos, montañas. El gran detalle gráfico conseguido en estos entornos que en cada misión superan los 10 kilómetros cuadrados, hablan de la potencia de la consola Xbox para soportar niveles de gráficos muy altos.



grande al juego. Del mismo modo la banda sonora oficial del juego es muy buena y está adecuada a los momentos de tensión del juego. El juego engancha a cualquiera que le guste la acción. No sólo se trata de disparar y disparara los que te vienen de frente, GunMetal hace que nos exprimamos el coco para ver si debemos ir por un lado u otro de la montaña, que punto de recarga nos pilla más cerca para evitar que tengamos un fallo crítico en el sistema o con qué arma es mejor acabar con cada tipo de enemigo. Quizá 14 misiones se queden cortas y eso que duran entre los 5 y los 20 minutos cada una, pero la victoria debe tener un final. Un juego que eleva la potencia gráfica de Xbox hasta un punto que en contadas ocasiones habíamos visto hasta el momento.



Utiliza tu capacidad de vuelo para desplazarte más rápido.

Nombre: GunMetal
Desarrollador: Rage
Distribuidor: Proein
Web: /www.gun-metal.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1-4 jugadores

Gráficos: 8,9
Sonido: 8,0
Adicción: 8,0
Jugabilidad: 7,5

Nota Final: 8,1

La revista para el usuario de iPAQ ¡Ya en tu kiosko!



¡¡PIDE TU EJEMPLAR!!



MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: byte@mkm-pi.com

NOMBRE: ____________
DIRECCIÓN: ____________
TELÉFONO: ____________
E-MAIL: ____________

☐ Deseo recibir un ejemplar de iPAQ 2 Pocket PC contrarrembolso de 6 euros + gastos de envío



El progreso de los juegos de coches se ha centrado últimamente en un elemento que quizá no debería ser tan importante como la sensación de velocidad o la respuesta del piloto a nuestros movimientos, la deformación del vehículo.

Parece ser que a la gente le impresiona ese realismo que demuestran los juegos en los que un golpe contra la mediana supone un abollón en la chapa del coche. Crash ha perfeccionado ese elemento hasta la máxima expresión. Y no es que el juego respete las leyes de la física al deformar nuestro coche o el del adversario, sino que el juego consiste precisamente en eso: destrozar el coche del enemigo para ganar puntos o quedar como único superviviente sobre la pista.

Crash es el espectáculo del motor al estilo más salvaje en el que coches de hace 30 o 40 años con impecables pinturas de colores se golpean brutalmente hasta la destrucción. Un show para los adictos a la conducción agresiva más arcade, lejos de los cientos de paneles de los juegos de Fórmula Uno, pero con ese toque de velocidad que nos hace apretar los dientes y golpear.

Para jugar a Crash debemos optar por el modo Arcade que nos llevará a cada uno de los distintos escenarios para con diferentes límites de tiempo y número de coches avanzar por las diferentes etapas, siempre que quedemos primeros en puntuación o cómo único coche sobre la pista. Por otro lado contamos con la versión

Podrás competir en muy diversas arenas.

La pintura de los coches... de lo más espectacular.

Sobre el hielo la cosa cambia.

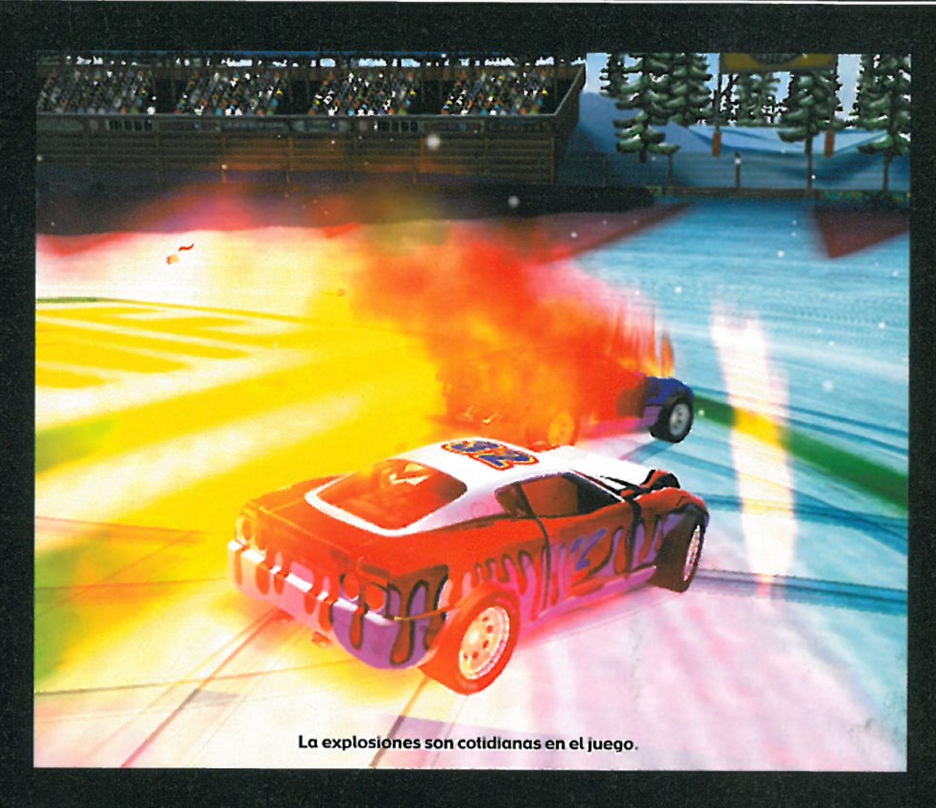
del juego Carrera en la que se nos proponen distintas pruebas en cada escenario que deberemos superar para desbloquear no sólo mejores coches, sino también más escenarios de juego. Todo son pruebas de habilidad en la conducción y en el choque (colocar cosas en determinados sitios, destruir a un adversario en un límite de tiempo,...).

En la pantalla nos aparecerá un reloj que nos marca el tiempo que tenemos, nuestra puntuación y el ranking en la prueba que irá variando constantemente, la marcha que llevamos puesta (hacia delante o hacia atrás) y por último, el estado del coche que empezará en verde e irá cambiando progresivamente de color hacia rojo, punto en el que el coche será destruido y explotará.

El aspecto gráfico de Crash es simplemente impresionante. Los geniales modelos de coche han sido recreados con gran habilidad, sobre todo en la parcela de la deformación donde encontramos quizá el punto más fuerte de esta parcela gráfica. Los escenarios son simplemente geniales tanto las texturas del hielo, la arena, el césped o el propio asfalto con su correspondientes efectos de derrape, deslizamiento, humo de ruedas... una maravilla para amantes de buenos gráficos. La pena es que la velocidad, los golpes y la tensión no nos dejen disfrutar de éstos.

En cuanto al sonido del juego, los efectos sonoros están bien adaptados, pero lo mejor es una banda sonora basada en rock y punk melódico que nos incita a una conducción totalmente destructiva y agresiva.

Crash es un buen juego, sobre todo en la modalidad de Carrera, pero la posibilidad de jugar en multijugador hasta 4 colegas con la pantalla partida puede reportarnos unos cuantos ratos de risas y desesperación con nuestros adversarios, amigos, enemigos o con quienes estés jugando. Rage se ha lucido con un aspecto espectacular para el juego al que sólo le falta la capacidad de ser jugado en red... y online con XB Connect, por supuesto.



La explosiones son cotidianas en el juego.



A dos ruedas podremos evitar algún golpe.

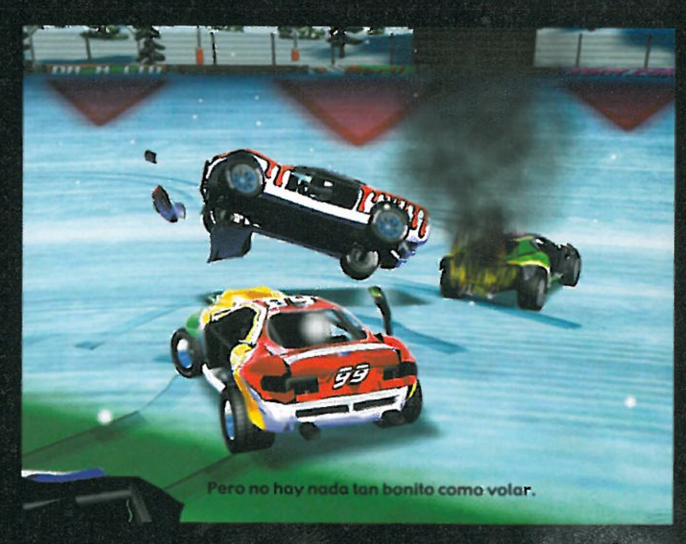
Gráficos: 7,8
Sonido: 7,8
Adicción: 6,6
Jugabilidad: 7,2

Nota Final: 7,4

Nombre: Crash
Desarrollador: Rage
Distribuidor: Proein
Web: www.interplay.com/hunter
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 - 4 y Juego



Y si el golpe es lateral, la puntuación se disparará.



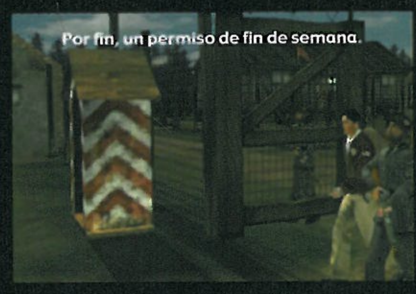
Pero no hay nada tan bonito como volar.

Prisoner of WAR

Has sido atrapado por los nazis y ahora vives en un campo de concentración alemán. ¿Serás capaz de escapar?

Codemasters le ha dado a Xbox una de sus primeras aventuras gráficas y, además, se trata de un juego de calidad que va a dar mucho que hablar. Hace ya un tiempo que llevamos siguiendo el progreso de este Prisoner of War y el resultado final no nos ha decepcionado, a pesar de que las voces del juego no hayan sido dobladas (aunque si cuenta con subtítulos y menús en castellano).

Prisoner of War quiere recoger el heroísmo de los combatientes aliados que tuvieron que sobrevivir en los campos de prisioneros alemanes en la Segunda Guerra Mundial y, sobre todo, aquellos que no se dieron por vencidos e intentaron escapar. En el juego nosotros encarnamos al capitán Lewis Stone, piloto del ejército americano que será echo prisionero al ser derribado su avión durante el transcurso de una misión. Nuestro pobre capitán será trasladado al campo de prisioneros de Stalag Luft III, donde comenzará nuestra aventura. A partir de aquí, huir será el principal de nuestros objetivos, para lo que buscaremos ayuda en los demás prisioneros del campo. Pero, varios días después de nuestra llegada y, gracias a nuestras investigaciones para intentar huir, descubriremos que el pequeño campo de Stalag Luft III es más que un campo de prisioneros, ya que varios científicos alemanes se encuentran desarrollando una potente y nueva arma de destrucción. A partir de entonces, huir es un objetivo secundario, ya que nuestra misión será descubrir los planes alemanes e informar de todo a la oficina de operaciones Especiales de los Aliados, en Londres. Esto nos llevará al campo de prisioneros de Stalag Luft y a la mítica prisión del Castillos de Colditz, de donde nadie escapó jamás. Lo más apasionante de Prisoner of War es que nos deja libertad absoluta de



movimientos, dentro de lo posible en un campo de concentración. Allí tendremos que ocuparnos de nuestras obligaciones y rutinas: el recuento de la mañana y de la tarde, el desayuno, el ejercicio matutino, las inspecciones de los barracones, etc. Si no queremos meternos en problemas ni levantar sospechas de nuestras intenciones intentaremos llegar puntuales a todas estas citas obligadas por nuestros carceleros. De forma paciente e inteligente, tendremos que buscar los tiempos justos entre las rutinas y los resquicios en los sistemas de seguridad y vigilancia del campo para realizar nuestras acciones furtivas. Esto y el cuidado de nuestras relaciones con los otros prisioneros, a los que tendremos que comprar con objetos y favores para que nos ayuden, nos abrirá la puerta de la libertad.

Con el mando de nuestra Xbox se controla perfectamente a nuestro personaje, mostrándonos en pantalla las acciones que podemos realizar en cada caso. Como casi todo se resuelve con el sigilo y la discreción el mando tiene botones especiales para pegarse a las paredes, andar agachado, ocultarse bajo algunos objetos, etc. Además, un pequeño mapa en pantalla nos muestra la proximidad de los guardias y un reloj presente en la parte superior de ásta nos indica en todo momento a qué hora tenemos que estar presentes en alguna inspección, cambio de barracones, etc. Para guardar objetos de forma segura y guardar la partida, algo que es recomendable hacer muy a menudo, sólo tendremos que dirigirnos a nuestra litera, en el Barracón 1 de prisioneros.

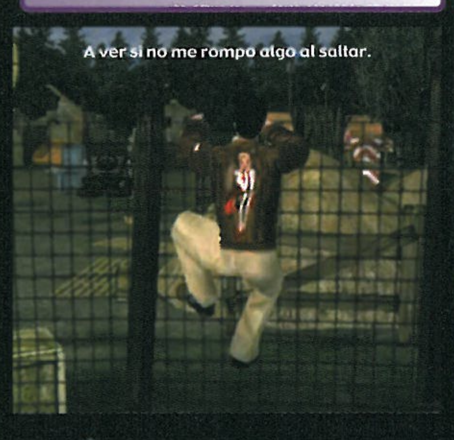
Un aventura gráfica apasionante, que consigue crear una atmósfera opresiva y peligrosa, y en la que siempre te sentirás en tensión. En cuanto a sus aspectos técnicos, los gráficos no pasan de aceptables, pero su banda sonora y el audio en general son realmente notables.

No me mola esto, ¿me puedo ir a casa ya?

Nombre: Prisoner of War
Desarrollador: Codemasters
Distribuidor: Codemasters
Web: www.codemasters.com/pow/
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Septiembre 2002
Opciones: 1 Jugador

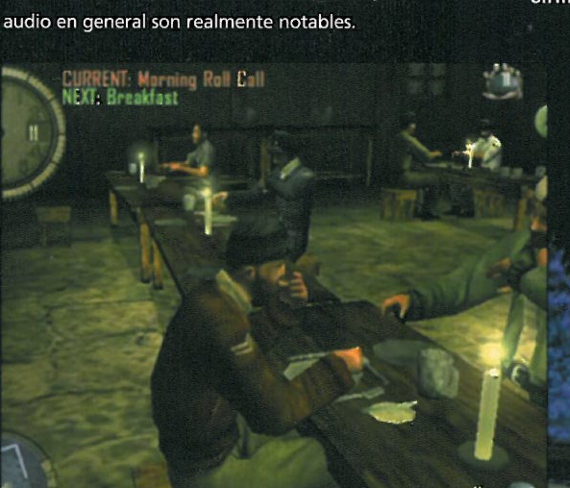
Gráficos: 6,8
Sonido: 8,0
Adicción: 7,8
Jugabilidad: 7,0

Nota Final: 7,4


A ver si no me rompo algo al saltar.



¡Alto, prisioneren, altoooo!



La comida de la cárcel es como la de mamá.



Un misil muy gorodo apuntando a Londres.

SPLASH DOWN

Aunque el verano se nos está acabando, los últimos días de calor los podemos aplacar con unas vueltecillas a bordo de las motos de agua de "Splashdown". Los ocho personajes del juego nos dan pie para estar representados en estas locas carreras acuáticas que nos trae Infogrames.

Splashdown transcurre en 20 escenarios distintos que nos llevan por todo el globo terráqueo. Desde Bali a Madrid o desde Arizona a Seúl. Son 20 circuitos en recintos cerrados o a mar abierto, de día o de noche con unos diseños muy trabajados para ofrecer la mayor sensación de velocidad y realismo en la navegación.

Las posibilidades de juego permiten acrobacias increíbles y un modo multijugador para dos jugadores con pantalla partida que imprime una cierta tensión añadida al juego.

Splashdown transcurre en 20 escenarios distintos que nos llevan por todo el globo terráqueo. Desde Bali hasta Madrid.

Aunque el episodio gráfico de Splashdown no sea lo más destacable del juego, sin desmerecer algunas de las capturas de movimientos de los personajes y la física del agua, quizá podamos calificarla de pasable. Acostumbrados a gráficos en el agua como los que trae Hunter: The Reckoning o una física de navegación como la que aportó Blood Wake, quizá Splashdown no dé del todo la talla.

Sin embargo el apartado sonoro lo han bordado. Y si han conseguido algo así es porque han elegido una banda sonora brutal para un juego de acción y velocidad con grupos como SR 71, Smashmouth, Man or Astroman o Blink 182... sencillamente rompedora.

Nombre: Splashdown
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Infogrames
Web: //www.gosplashdown.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1-2 jugadores

Gráficos: 6,5
Sonido: 9,0
Adicción: 5,0
Jugabilidad: 6,3

Nota Final: 6,6


El Circo de Moscú llega a Tailandia.


Las pruebas de Madrid son en el Parque Sindical.

GAUNTLET Dark Legacy

Vuelve una de las sagas más prolijas del mundo de los videojuegos, un nuevo capítulo de la leyenda de Gauntlet.

Las máquinas arcade de Gaunlet y Gaunlet II, desarrolladas por Atari, fueron unas de las primeras que permitieron jugar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo y su gran popularidad han hecho que Midway no dejara olvidar este mito del entretenimiento electrónico. Hace un par de años, esta empresa resucitaba el mito en una nueva máquina que llegaría a Dreamcast con un juego titulado Gaunlet: Legends, con las mismas premisas que el original arcade que Atari popularizó en 1985, pero con un nuevo aspecto tridimensional que lo hacía muy apetecible. Aquel juego nos cautivó a todos al recordarnos el original y, ahora, Midway lanza una nueva máquina y otra precipitada versión para las nuevas consolas.

En Gauntlet Dark legacy asistiremos a una aventura épica que se desarrolla en un país dividido en ocho reinos, con ocho héroes luchando contra un poderoso demonio. Este nuevo título nos invita a jugar a un juego con el viejo sabor de título original. De nuevo podenos jugar hasta con cuatro personajes en pantalla arrojando flechas, martillos o hachas, según el personaje, a los cientos de demonios, esqueletos y monstruos varios y, como siempre, arruinando sus madrigueras para que no salgan más. Ahora existe la posibilidad de combinar ataques y realizar diferentes disparos y recoger u utilizar las diferentes pociones, hechizos y mejoras de armas que encontraremos por los extensos mapas. La principal diferencia con aquella mítica máquina es la evolución de los personajes. Estos mejoran sus características al conseguir items y objetivos en cada nivel.

Un juego entretenido, sobre todo en modo multijugador, cuya principal pega es que es más de lo mismo. Además, en las partidas multijugador sigue existiendo el viejo fallo del scroll en la pantalla, que puede dejarte encerrado.

Nombre: Dark Legacy
Desarrollador: Midway
Distribuidor: Virgin Interactive
Web: www.midway.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 - 4 jugadores

Gráficos:	6,5
Sonido:	6,5
Adicción:	6,8
Jugabilidad:	7,0

Nota Final: 6,7



Acaba con ese tipo feo y verde.



El acceso a los distintos reinos.

TOUR DE FRANCE

Cuando en el número anterior tuvimos el primer contacto con el juego del Tour de Francia vimos que se trataba del juego de ciclismo más completo que habíamos jugado nunca. Tour de France no es un título que rompa los moldes de los videojuegos. Aprovecha este deporte de carreras para hacer un juego en el que deberemos combinar nuestro esfuerzo físico con la velocidad y las variantes geográficas del terreno. Empezaremos compitiendo en carreras locales en las que acumularemos puntos de experiencia. Quizá el aspecto más reprochable del juego es la repetición de los circuitos. La meta correr y ganar el Tour de Francia.

Con el stick izquierdo controlaremos la dirección de la bicicleta y con los botones del

A favor de Konami está el efecto "pájara" de los ciclistas

lado derecho el pedaleo (A), la posición del cuerpo del corredor (B), la frenada (X) y el refresco del ciclista (Y). La clave es aprovechar los rellanos para recuperar fuerzas, colocarnos en la estela de nuestros adversarios para "chupar rueda" y atacar en los puntos que.tengamos más controlados. Gráficamente el juego tiene un muy buen aspecto, sin embargo algunos de los movimientos son demasiados bruscos y las texturas de los paisajes no ofrecen demasiada profundidad. Otro buen detalle es que cuando el corredor se cansa, empieza a ver borroso. Un punto a favor de Konami por este curioso detalle de la "pájara".

El apartado sonoro si pasa sin pena ni gloria. Observaremos que el corredor está cansado por su respiración asfixiante.

Un género recuperado que puede ofrecer mejoras, pero que ya en esta versión podrá ser interesante por lo menos para ser un título de alquiler. Y si te emociona: a los Campos Elíseos.


La modalidad a dos jugadores permite usar la estela del contrincante.


La subida de puertos es letal para las fuerzas.

Nombre: Tour de France
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Web: //www.konami.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1-2 jugadores

Gráficos: 6,8
Sonido: 6,4
Adicción: 6,0
Jugabilidad: 6,4

Nota Final: 6,4

JEDI STARFIGTHER

Vuelve la saga de combates espaciales de Star Wars con el primer videojuego basado en el guión y los diseños del Episodio II: El Ataque de los Clones.

Star Wars Jedi Starfighter es un juego que ha sido lanzado ya en otras plataformas y que llega ahora a Xbox con un excelente aspecto, doblado al castellano y con una jugabilidad y adicción envidiables. Lucas Arts ha aprovechado, desde hace muchos años, el magnífico potencial de todas las naves de La Guerra de las Galaxias para dar vida a una saga de juegos excepcional, como aquellos míticos Tie Fighter, X-Wing o Rogue Squadron. Ahora el Episodio II nos hadado, entre muchas otras cosas, el fantástico Caza Estelar Jedi que protagoniza este nuevo juego.

El guión de Jedi Starfighter corre paralelo al de la última película de George Lucas, con la tensión política que sufre la República galáctica. La maestra Jedi Ali Galliaprotagoniza este juego, junto con una panda de piratas espaciales opositores a la Federación de Comercio.

Una revuelta pirata en el sistema Kartakh sirve de escenario para este simulador arcade de Star Wars

Un atractivo guión que se complica enormemente y da paso a las diferentes misiones a realizar. En todas ellas podremos utilizar el armamento de nuestro caza, además del uso de la Fuerza, muy útil en algunas circunstancias. El juego cuenta con 15 extensas misiones en el modo historia, que se desarrollan en pleno espacio o sobre la superficie de algunos planetas. Además, puedes practicar en el completo modo entrenamiento e ir aumento tus objetivos en las misones bonus. El modo multijugador permite jugar inéditas misiones en modo cooperativo.

Nombre: Star Wars: Jedi Starfighter
Desarrollador: LucasArts
Distribuidor: Distribuidor: Electronic Arts
Web: //www.lucasarts.com/products/jedistarfighter/
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Septiembre 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

Gráficos: 7,8
Sonido: 8,0
Adicción: 7,6
Jugabilidad: 7,5
Nota Final: 7,7

Esas naves-huevo no son rival para mi.



Me ataca una descarga eléctrica.

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

Toda la magia del mítico maestro de artes marciales se vive en exclusiva dentro de tu Xbox.

Universal Interactive a recuperado a la famosa leyenda de las artes marciales para desarrollar un estupendo juego de lucha, que combina elementos propios de la acción y la aventura. En el juego tenemos que encarnar a Bruce Lee y desplegar toda la gran variedad de golpes que este poseía para salir de un tremendo problema: liberar a nuestro padre.

El juego se presenta como un típico título de acción en tercera persona pero aquí lo importante son las luchas. Todos y cada uno de los enemigos con los que nos cruzamos representan un reto y se convierten en un combate en toda regla, con ambas barras de energía situadas en la parte superior de la pantalla, como en cualquier título de lucha. Aquí es donde toca demostrar todos los golpes y combos que hemos aprendido a realizar, todos ellos sacados del interminable repertorio de golpes reales que dominaba el bueno de Lee. Aunque el juego encara a nuestro personaje con un enemigo hasta que este ha sido derrotado del todo, el stick analógico derecho nos permite dar golpes atras y a los lados para quitarnos de encima a los otros impacientes oponentes. De todas formas, la opción de encarar a un enemigo constantemente puede ser deshabilitada, si nos resulta molesto. Aunque muchos de los movimientos los puedes ir descubriendo poco a poco, las buenas actuaciones dentro de cada lucha pueden reportarte movimientos nuevos para memorizar, además de un número variable de monedas de oro y plata. Estas monedas sirven para comprar salud, fuerza, energía, etc., entre nivel y nivel, lo que mejorará tu posición para los siguientes retos. Gráficamente el juego es bastante atractivo y los movimientos de los personajes cuentan con un gran realismo. En el caso de Bruce Lee, capturados de un alumno suyo.

> **Todos los golpes han sido sacados del repertorio de Lee**

Nombre: Bruce Lee Quest of the Dragon
Desarrollador: Universal Interactive
Distribuidor: Vivendi Universal
Web: www.universalinteractive.com/bruceleegames/quest/
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Septiembre 2002
Opciones: 1 Jugador

Gráficos: 7,0
Sonido: 7,5
Adicción: 6,8
Jugabilidad: 6,8

Nota Final: 7,0


¡Quería el filete poco hecho!

En la pista bailando el Aserejé.

NIGHTCASTER

Conviértete en Arran, un joven aprendiz de mago en un mundo sumido en la oscuridad. Una entretenida propuesta entre la aventura y el rol.

NightCaster contiene un buen número de elementos propios de los juegos de rol, el argumento y el aspecto de un juego de rol, pero no se trata de un juego de rol. NightCaster es una aventura de acción bastante entretenida que nos coloca en la piel de un hechicero y que nos permite utilizar, como armas principales, un gran repertorio de hechizos espectaculares. El protagonista del juego es un joven llamado Arran, elegido por la fuerza de la Luz para portar un antiguo Orbe repleto de poder que lo convertirá en un poderoso mago. Armado tan sólo con un antiguo libro de hechizos y un bastón para sujetar el poderoso Orbe, Arran deberá emprender un largo viaje, tras perder a toda su familia, para derrotar a las fuerzas de la oscuridad que han llenado la Tierra. Para avanzar en el juego y poder enfrentarse a las más de 30 criaturas diferentes que pueblan los múltiples niveles, tendremos que ir recopilando y aprendiendo más de 40 hechizos, que iremos seleccionando con el gatillo izquierdo del controlador, para lanzarlo con el gatillo derecho. Arran irá envejeciendo a medida que avancemos en nuestra aventura, a la vez que se convierte en hechicero más experimentado ganando experiencia.

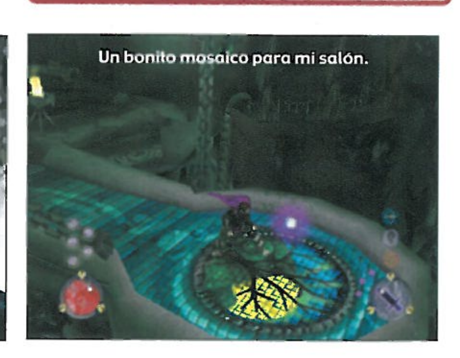
Elige una una escuela de magia y vence al mal

El juego es bastante entretenido pero no nos gusta la monotonía y dificultad de algunos niveles y la poca libertad de movimientos de nuestro personaje. Intenta arrojarte al vacío en un acantilado y comprobarás que no puedes, ya que no puedes salir del camino marcado.

Nombre: NigthCaster
Desarrollador: VR-1
Distribuidor: Microsoft
Web: http://www.microsoft.com/games/nightcaster
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 Jugador

Gráficos:	6,8
Sonido:	6,0
Adicción:	6,6
Jugabilidad:	7,0
Nota Final:	**6,6**

Con este hechizo, estáis todos acabados.


Un bonito mosaico para mi salón.

Altavoces Hercules XPS 210

Una potente y económica opción para mejorar el sonido de tu Xbox.



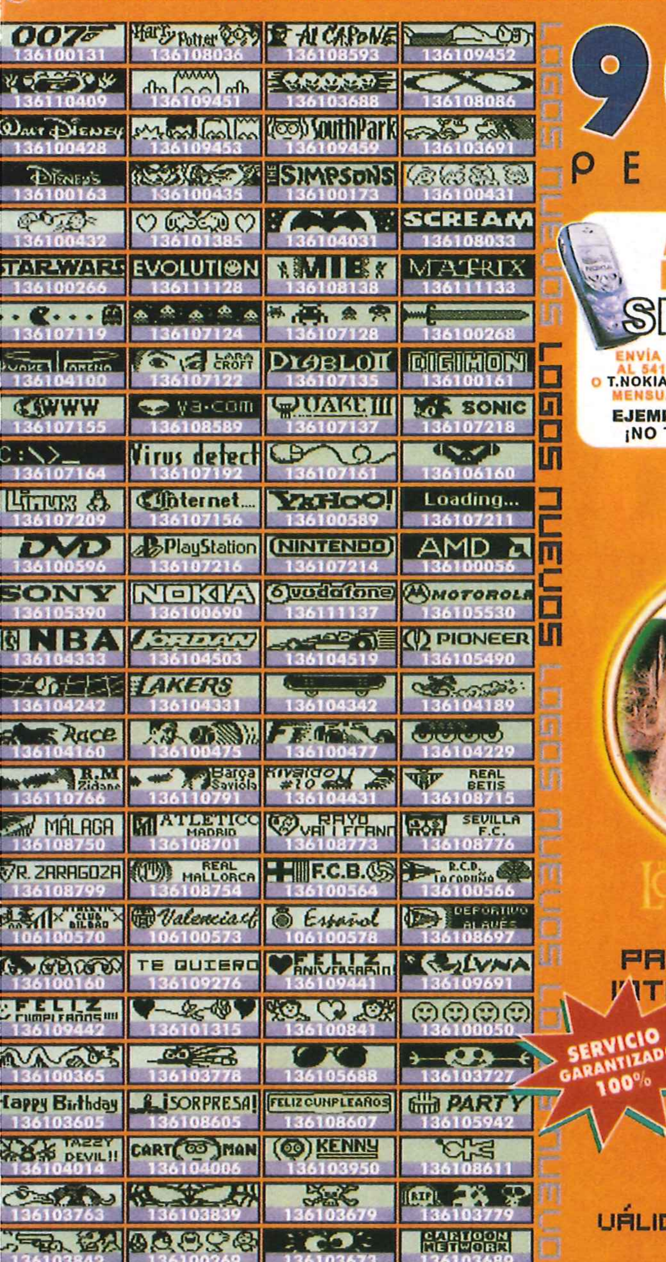
Guillemot distribuye en España estos fantásticos altavoces de la empresa Hercules, una opción muy económica y que puede mejorar el audio de tu Xbox notablemente. Aunque la mejor opción para potenciar la sensación acústica de nuestros juegos de Xbox y nuestras películas en DVD es, en principio, un buen juego de altavoces 5.1 para aprovechar la tecnología de muestra fantástica consola, hay veces que la falta de espacio o el uso no lo aconsejan. En muchas ocasiones la Xbox no ocupa un lugar privilegiado en el salón de casa, bajo la televisión más grande de la familia, sino que tiene que conformarse con un hueco en nuestra habitación, con una televisión reducida de unas 14 pulgadas. Este es el caso cuando ya existe un DVD de sobremesa en la casa y tus padres te prohíben apilar más de tres alturas sobre la tele, y ya sabes que el vídeo, el decodificador del satélite y el DVD llegaron antes. Además, en muchas ocasiones los padres no son nada comprensivos y no te dejan monopolizar la televisión durante más de doce horas al día para jugar con tu Xbox. En estos casos, siempre es mejor solución adquirir una pequeña televisión de 14" y encerrarte en tu cuarto para siempre, entre decenas de cajas de pizza. Y como es lógico, en un espacio tan reducido de nada sirve un juego de altavoces 5.1. Aquí es donde resulta idóneo el juego de altavoces Hercules XPS 210, tal vez los altavoces surround 2.1 más potentes del mercado. El kit es muy económico (se agradece cuando hemos tenido que adquirir una pequeña televisión) y cuenta con 50 watios de potencia total de salida. Los controles, situados en el fantástico subwoofer de madera de 30 vatios, cuentan con el tweeter y el medium ecualizados con control de treble, bajos, 3D y volumen principal.

Además, los efectos 3D mejoran notablemente, incluso en pequeños espacios, gracias a los 'loudspeakers' independientes que puedes girar hasta 90º.

Robustez: 7,0
Diseño: 6,0
Prestaciones: 6,0
Calidad/Precio: 7,0
TOTAL: 6,5

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Potencia total de salida	50 vatios RMS
Subwoofer	30 vatios RMS
Satélites Duales	2x10 vatios RMS
Características Especiales	Subwoofer con caja de madera, Treble, Bajos, Volumen, 3D e Interruptor On/Off
Contenido del kit	Dos satélites ajustables, Control subwoofer, 1.8 m de cable de audio
Garantía	Tres años de garantía
Precio	53



906 887 303

PERSONALIZA TU MOVIL

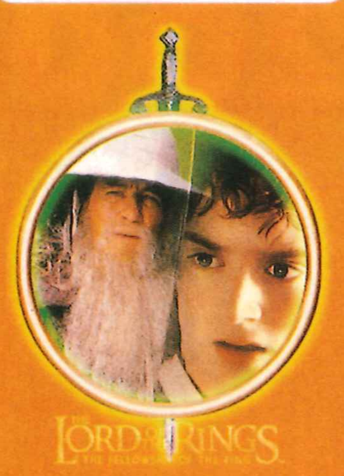


ENVÍA UN MENSAJE DESDE TU MÓVIL AL 5410 CON EL TEXTO T.NOKIA5510 O T.NOKIA8310 Y ENTRARÁS EN EL SORTEO MENSUAL DE UNO DE ESTOS MÓVILES

EJEMPLO: T.NOKIA5510

¡NO TE OLVIDES DEL PUNTO!







PARA ANULAR UN LOGO LLAMA E INTRODUCE EL CÓDIGO 136100000



SERVICIO GARANTIZADO 100%

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOTIPOS Y MELODÍAS PARA QUE PERSONALICES TU MÓVIL DE LA MANERA MÁS ORIGINAL!!

VÁLIDO PARA AMENA AIRTEL Y MOVISTAR

DISPONIBLE PARA:

NOKIA, SAGEM Y MOTOROLA



TOP 10

136301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz
136301164 Niño piensa en ti - Los Caños
136301115 Azul - Cristian
136300020 BSO El Último Mohicano
136301151 El Baile del Gorila - Melody
136300020 BSO Mision Imposible
136300665 BSO BraveHeart
136301116 Baila Mi Ritmo - Loona
136300503 Medio de los chichos - Estopa
136300672 Dile que la quiero - D. Civera

SOLO AQUÍ ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOS Y MELODÍAS

- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

!!NUEVOS MODELOS PARA TONOS¡¡

CINE Y TV

136300053 King of Road - Anuncio de Audi
136301290 Dragon Ball
136300037 Rasca y Pica de los Simpsons
136301178 B.S.O. Matrix
136300041 South Park
136300034 Friends
136300040 Los Simpsons
136300451 El Equipo A
136301000 B.S.O. Armageddon
136300442 La abeja Maya
136300015 La familia Adams
136300028 Superdetective en Hollywood
136300032 El coche fantástico
136300044 Expediente X
136300455 Fraguel Rock
136300023 Pantera Rosa
136300461 Heidi
136300027 La Guerra de las Galaxias
136300043 Verano Azul
136300022 El Padrino
136300029 Titanic
136300413 Superman
136300489 Gladiator
136300011 El bueno, el feo y el malo

HIMNOS DE FUTBOL

136300409 Real Madrid C.F.
136300410 Valencia Club de Fútbol
136300411 Fútbol Club Barcelona
136300420 Deportivo de la Coruña
136300421 Himno de España
136300415 Atlético de Madrid

EXITOS EN ESPAÑOL

136301342 Partiendo la Pana - Estopa
136301334 El amargo del Pomelo - Nacho Cano
136301333 Flor de Lis - Manolo García
136301332 Toda - Malú
136301330 King George - Dover
136301328 Amor - Luis Miguel
136301324 Pa ti no estoy - Rosana
136301289 Sarandonga - Lolita
136301303 Virus de Amor - Los Caños
136301316 Como quieres que te entienda - Rosario
136300653 Ay, mamá - Chayanne
136300674 Mi medicina - Carlos Baute
136300653 Ven conmigo - Christina Aguilera
136300516 Yo quiero bailar - Sonia y Selena
136301114 The hardest day - Alej. Sanz & The Corrs
136300654 Decidle que lo quiero - Los Sultanes
136301211 Corazón Congelado - Pastora Soler
136301121 Ay Corazón - Las hijas del Sol
136600511 La Playa - La Oreja de Van Gogh
136300670 No rompas más mi pobre - Coyote Dax
136300571 Humahuaqueño - King Africa
136300677 La Mayonesa - Chocolate
136300517 Y yo sigo aquí - Paulina Rubio
136301237 Los latidos del Corazón - Alazán
136300510 Me pongo colorada - Papá Levante
136301122 Tiempo - Jarabe de Palo
136300671 El alma al aire - Alejandro Sanz
136300514 Tu Calorro - Estopa
136300253 Corazón partido - Alejandro Sanz
136300254 Cuéntame un cuento - Celtas Cortos
136300231 No cambié - Tamara
136301143 La sombra del gigante - Eros Ramazzotti
136300511 París - La Oreja de Van Gogh
136301127 Supersexy Girl - Fundación Tony Manero
136301124 Nada de Ná - Café Quijano
136300386 María, María - Carlos Santana
136300676 Boom Boom - Chayanne
136301126 Y no amanece - Los Secretos
136300680 Dos días en la vida - Jarabe de Palo
136301130 Practicar Sexo - Papa Levante
136300630 Escúchame - Camela
136301133 Bésame en la boca - Lorca
136300638 No estamos locos - Ketama
136301117 Bamboleo - Gypsy Teens
136300679 Delgadito - La Rabia
136300683 La Bomba - King Africa
136300494 La Barbacoa - Georgie Dan
136300554 Paquito el Chocolatero - Pasodoble
136301180 Sola - Efecto Mariposa
136300266 La raja de tu falda - Estopa
136300508 Me falta el aliento - Estopa
136300502 Como Camarón - Estopa

EXITOS INTERNACIONALES

136301337 Possession - Transfer
136301311 Super Stylin - Groove Armada
136301308 In the End - Linkin Park
136301313 What I Mean - Modjo
136301327 Music's no good without you - Cher
136301336 Turn Off the Lights - Nelly Furtado
136301338 That Day - Natalie Imbruglia
136301341 You Give Me Something - Jamiroquai
136301340 You Remind Me - USHER
136301312 Michael Jackson - You Rock My World
136300465 We are the Champions - Queen
136301131 Lady Marmalade - Christina Aguilera
136301177 7 X Que - X Que Vol.
136301236 Played Alive - Safri Duo
136300387 Sha-la-la - Venga Boys
136300200 Another day paradise - Phil Collins
136300321 Beautiful - U2
136300326 Bring it All - S Club 7
136300207 Easy Lover - Phill Collins
136300357 The way I am - Eminem
136300850 Stan - Eminem
136300342 Kids - Robbie Williams and K. Minogue
136300345 Music - Madonna
136300238 Sentinel - Mike Oldfield
136300355 Still-standing - ACDC
136300240 I'm still - Elthon John
136300356 Stronger - Britney Spears
136300797 No woman, no cry - Bob Marley
136300119 Sandstorm - Darude
136300228 Narcotic - Liquid
136300317 7 days - Craig David
136300318 All the small things - Blink 182
136300387 Nothing else matter - Metallica
136300105 Beat it - Michael Jackson
136300118 Oops I did is again - Britney Spears
136300120 Sex Bomb - Tom Jones
136300122 Show me the meaning - B. Street Boy
136300374 Fade to Black - Metallica
136301152 19-2000 - Gorillaz
136300397 Seek an destroy- Metallica
136300399 Still loving you- Scorpions
136300401 Tick tock - U2
136300130 American Pie - Madonna

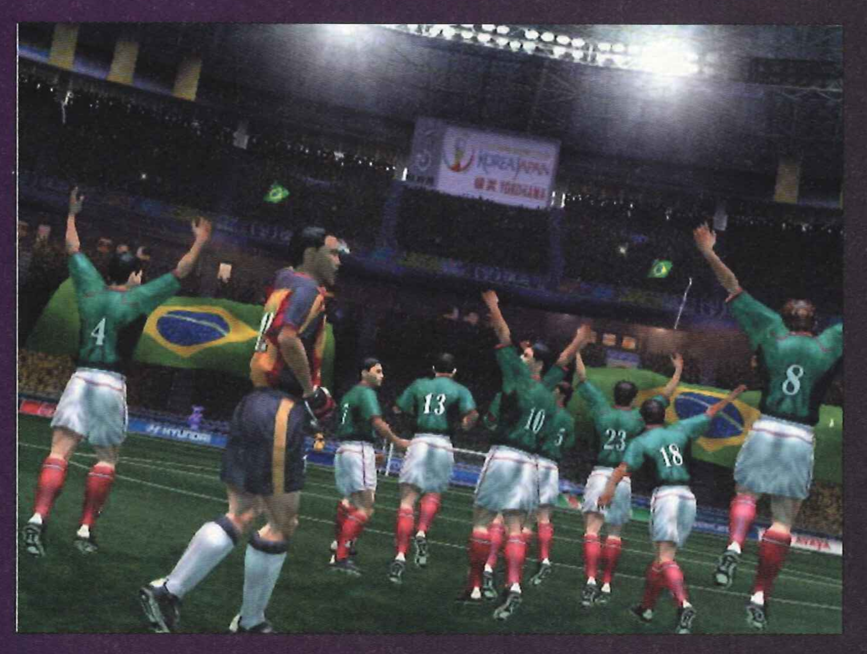
NO VÁLIDO PARA MOVILINE - PRECIO MÍNIMO 135 PTAS/MINUTO. SI NO PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS DESDE TU TELÉFONO MÓVIL, POR FAVOR LLAMA DESDE UN TELÉFONO FIJO O BIEN CONTACTA CON TU OPERADOR DE TELEFONÍA MÓVIL.

TELEFONOS COMPATIBLES:

TELELOGOS - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110

TELEMELODIAS - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959 - MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250, Timeport 260

Copa del Mundo FIFA 2002





Las estrellas europeas:
Si ganamos la Copa del Mundo con un equipo europeo obtendremos el equipo de las estrellas europeas.

Las estrellas americanas:
Si ganamos la Copa del Mundo con un equipo americano obtendremos el equipo de las estrellas americanas.

Las estrellas africanas:
Si ganamos la Copa del Mundo con un equipo africano obtendremos el equipo de las estrellas africanas.

Las estrellas asiáticas:
Si ganamos la Copa del Mundo con un equipo asiático obtendremos el equipo de las estrellas asiáticas.

El "equipo de las Estrellas"
Para conseguir obtener este equipo deberemos ganar la Copa del Mundo con un equipo de Europa, un equipo de Norte o Sudamérica, un equipo de África y un equipo de Asia.

4x4 PRO EVO 2

Incremento de la Reputación
En la pantalla que pone "Press Start" introduce el siguiente código: Y, Y, Blanco, X, X, Blanco, Y, Y, Y, X, X, X.

Selección de nivel o misión
Para poder acceder a la pantalla de selección de nivel, en la pantalla inicial de "Press Start" introduce el siguiente código: X, X, Blanco, Blanco, Y, Y, Blanco, X, Y, Y, X, Blanco.

Obtención de dinero
Si quieres tener dinero para costearte los gastos de un buen coche, en la pantalla de "Press Start" introduce el siguiente código: Y, X, Blanco, Y, X, Blanco, X, X, Y, Blanco, X, Y.



BLOODOMEN 2



Armadura de Hierro
En el menú principal deberemos introducir el siguiente código: Negro, Blanco, izquierda, derecha, X, B, Y. Una vocecilla dirá algo parecido a "Go cheese" y el truco estará hecho efectivo.

Armadura de Hierro y Soul Reaver
En el menú principal deberemos introducir el siguiente código: Blanco, Negro, izquierda, derecha, X, B, Y. Una vocecilla dirá algo parecido a "Go cheese" y podremos jugar una partida con bastantes menos problemas.

BURNOUT

Modos secretos

Si completas el juego podrás tener acceso en el menú de créditos a la "Free Run Mode" y "Free Run Twin Mode".

Desbloquear la opción Face Off (Cara a cara)

Esta opción se desbloqueará al terminar el juego en el modo campeonato.

Desbloquear Roadster

Corresponde a la victoria en el Cara a cara número 1.

Desbloquear el Tow Truck

Corresponde a la victoria en el Cara a cara número 2.

Desbloquear Saloon GT

Corresponde a la victoria en el Cara a cara número 3.

Desbloquear Autobús

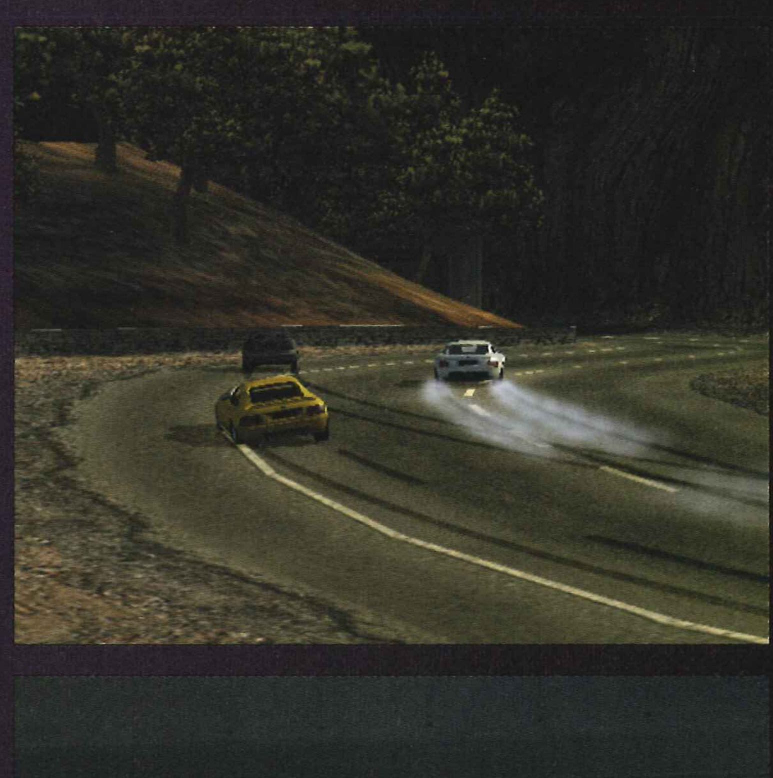
Corresponde a la victoria en el Cara a cara número 4.

Incremento turbo rápido

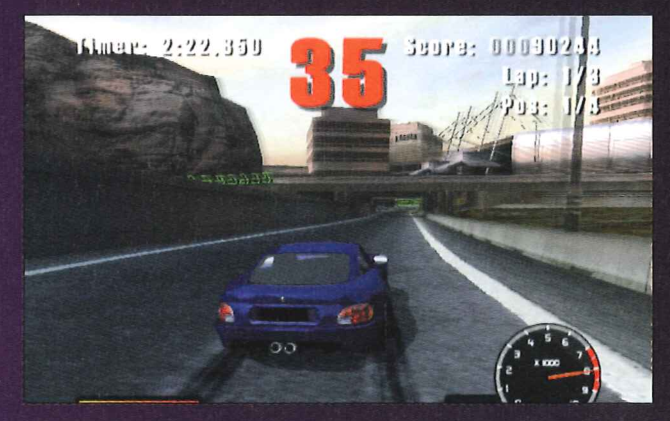
Deberás conducir sin accidentes en lado contrario de la carretera o por el medio de una carretera de ida y vuelta. Si utilizas el turbo por el sentido contrario se incrementará muy rápido.

Llenar el bonus

Tan sólo deberás conducir una vuelta perfecta, sin ningún accidente.<









CIRCUS MAXIMUS



Desbloquear a Minotauro y Scorpius
Deberás terminar el juego en modo torneo en nivel avanzado.

Desbloquear Sallus y Agrippa
Deberás terminar el juego en modo torneo y modo Academia.

Desbloquear a los Gladiadores
En el modo torneo, deberás terminar el nivel Circus Maximus en nivel avanzado de dificultad.

Desbloquear los desafíos de entrenamiento
Termina el juego en modo torneo y se activarán.

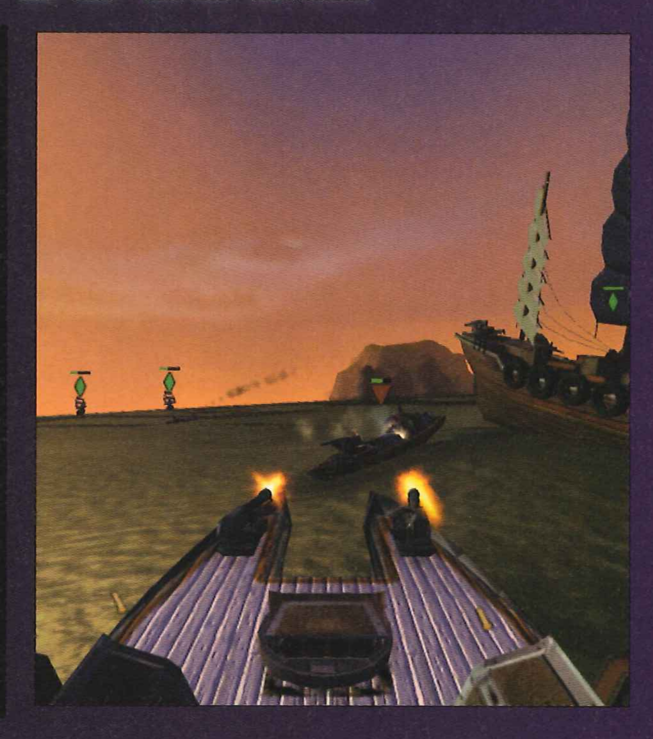
BLOOD WAKE

Desbloquear "Blood Ball"
Primero deberás introducir el código de acceso a los truquillos, recuerda: Arriba, izquierda, gatillo derecho, Y, abajo, gatillo izquierdo, B, botón negro, A. A partir de aquí y en la pantalla del título introduce: X, Y, negro, negro, B, A, izquierda, arriba, derecha, abajo. Cuando oigas la confirmación podrás utilizar las lanchas para jugar al fútbol...

Desbloquear Modo de Lanchas de Importación
Antes de nada el código de acceso a los trucos (mira en el truco anterior) y luego introduce el siguiente código en la pantalla del título: Y, B, X, A, gatillo izquierda, gatillo derecha, izquierda, derecha, presiona el stick izquierdo y presiona el stick derecho.

Desbloquear "Puffer Fish"
Lo primero de todo activa los trucos y desde la pantalla principal introduce: A, B, negro, negro, Y, X, stick derecho, stick derecho, stick izquierdo stick izquierdo.

Desbloquear la lancha del Patito de Goma
Activa los trucos e introduce: stick derecho, stick izquierdo, gatillo derecho, gatillo izquierdo, negro, negro, arriba, abajo, izquierda, derecha.



LOS SECRETOS DE HALO

GUÍA DE MAPAS MULTIJUGADOR (I)



En condiciones de alto secreto llegó a nuestra redacción un sobre del Proyecto Espartano con mapas de los escenarios multijugador de HALO muy detallados... hemos decidido que debíamos publicarlos por su alto contenido informativo en las próximas dos entregas de XB MAGAZINE, ahí va la primera.







Mapa

Battle Creek

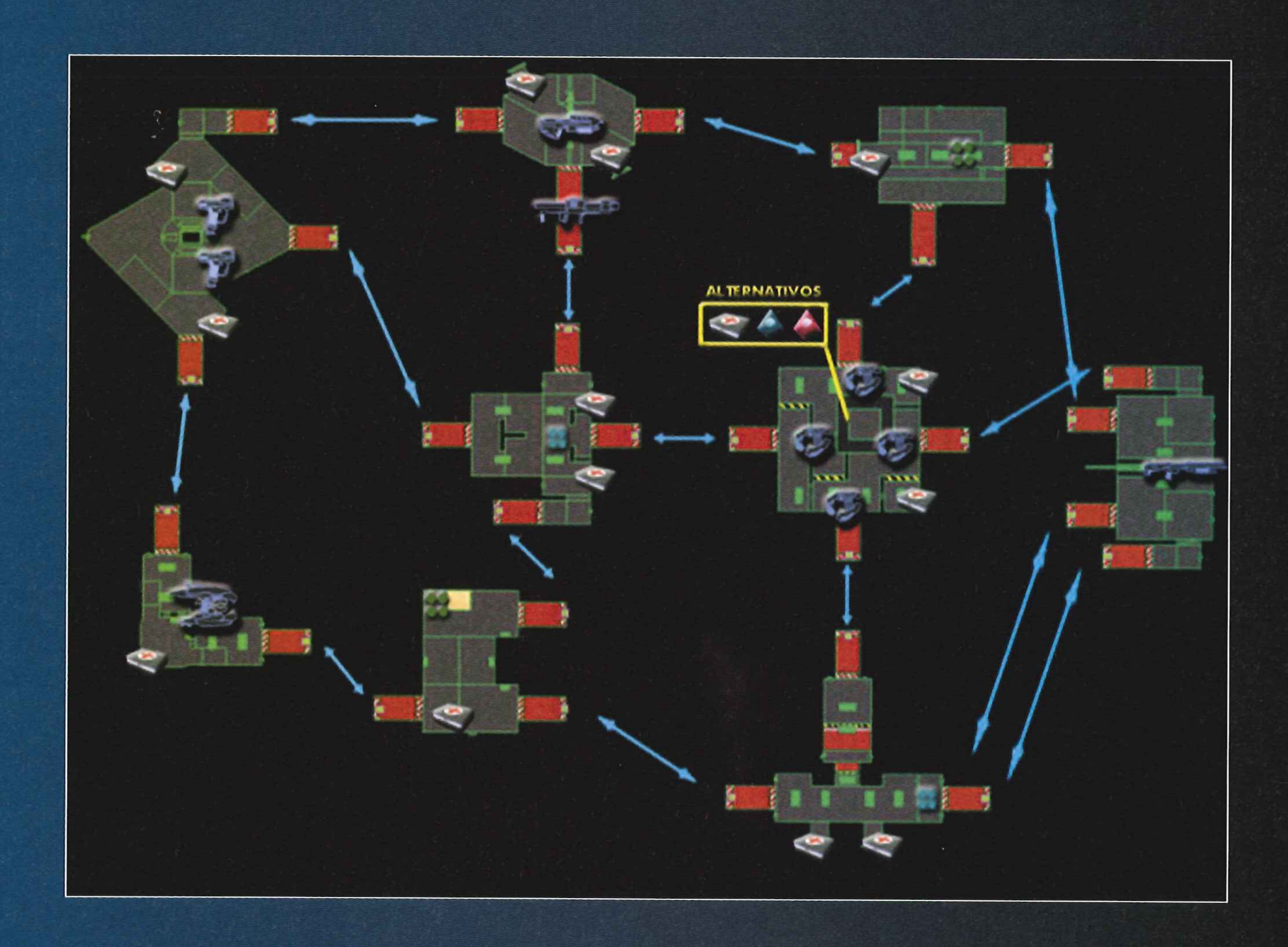
Características: Dos edificios de dos plantas en un espacio abierto de reducidas dimensiones. Con posiciones en alto, un riachuelo y un puente de piedra natural. Inmejorable para el cuerpo a cuerpo.

Mejores posiciones: Alcanza lo más alto del puente de roca natural donde está el lanzacohetes con un rifle de precisión. También junto a las puertas de teletransporte por la fácil huida.

Mejor arma: Granadas y golpes con el botón B.

Mejor color del traje: Naranja o cobre para ser confundido con las rocas.

Útil: Camuflaje



Mapa Chiron

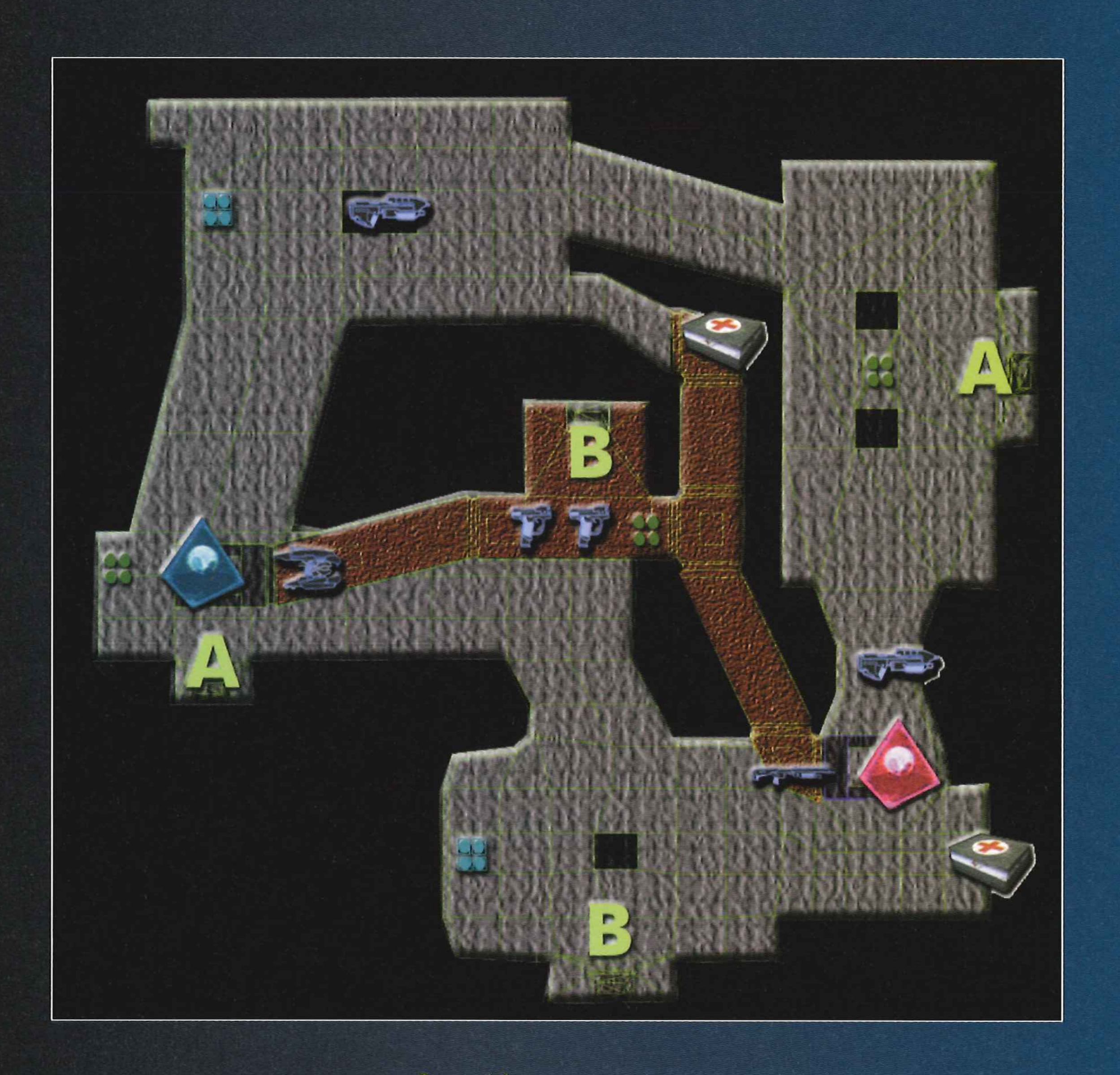
Características: Nueve salas aparentemente inconexas comunicadas por puertas de teletransporte. Escenario de lucha muy rápida y de grandes sobresaltos. Apropiada para amantes de la acción y los sustos.

Mejores posiciones: Lo mejor es utilizar el radar y el mapa para, dando un rodeo, pillar al adversario por la espalda y freirle. Muy recomendable la posición en la que encontramos el lanzacohetes.

Mejor arma: Escopeta y lanzacohetes.

Mejor color del traje: Gris ya que estamos en un escenario de salas grises.

Útil: Los miles de botiquines que encontramos por el camino.



Mapa
RAT RACE

Características: Escenario de cuatro grandes salas conectadas mediante rampas. Se trata de un escenario muy cerrado y oscuro, pero con salas muy amplias. Destaca un canal superior de comunicación tunelado en la roca. Especialistas en explosivos.

Mejores posiciones: Podemos utilizar los escudos de energía para protegernos de las balas rivales (aunque no de las grandas) aunque un lugar idóneo es en la sala con cuatro columnas ya que podremos cubrirnos con facilidad.

Mejor arma: Las granadas al tratarse espacios tan abiertos y la pistola usando el zoom y disparando a la cabeza.

Mejor color del traje: Negro o verde. Sala muy oscura.

Útil: Escudo contra las granadas y disparos lejanos.

GUNVALKYRIE http://score.sega.com/games/GUNVALKYRIE/

Cualquiera que haya jugado a Gunvalkyrie o haya leído nuestra review del mes pasado reconocerá en esta web un estilo peculiar, el estilo manga de Gunvalkyrie que nos ha capturado a muchos por sus diseños. Con cuidado hasta en el mínimo detalle, esta página nos traslada hasta el mundo mecánico, metálico, tecnológico del videojuego de Sega. Por supuesto tendremos que soportar que el único idioma en el que se cuenten cosas aquí sea el inglés y las grandes cantidades de texto hacen que sea un tanto aburrida para los no angloparlantes. Al menos la enorme cantidad de botones nos hará la visita más amena. Tendremos que esperar a que se carguen cada uno de los menús pero encontraremos elementos como la historia, las características o los escenarios en el primero de ellos.

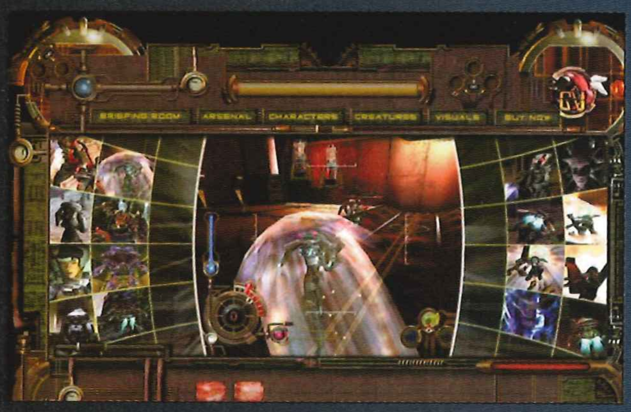
A continuación podremos repasar el arsenal al completo con cada una de las ocho armas distintas que aparecerán a lo largo del juego: drivegun, heat blaster, matchlock cannon, plasma hook, GV napalm, boost combo, boost jump, hovering. En la siguiente opción de la barra de menú podremos acceder a conocer a cada uno de los personajes (Characters) y las asquerosas criaturas que aparecen en el juego en el botón de Creatures. Pero una de esas opciones que utilizan las compañías para intentar vendernos el juego a cualquier precio no se les ha escapado a los webmasters de Sega y podemos hacer nuestra compra del artículo directamente en la página web sin molestarnos en ir a la tienda... aunque al enlazarnos directamente con Amazon podemos darnos cuenta que lo más probable es que nos mandasen un juego NTSC y no es la mejor opción para nuestras consolas PAL que nunca leería la información del juego.





"Visuals"

Aunque pod'ria haber sido la sección más espectacular de la web debido a los increíbles diseños, pósters, imágenes renderizadas y vídeos que hemos visto del juego, la gente de Sega no ha apostado por mostrar toda la espectacularidad visual de Gunvalkyrie y tan sólo nos ofrece algunos pantallazos y un Wallpaper que nos deja con las ganas de ver más y más de estos personajes tan carismáticos. Para ello tendremso que recurrir a las páginas de fans del juego.



¡Criaturas asquerosas!

Si por algo destacan las criaturas de Gunvalkyrie es por el asco y la tensión que nos hacen pasar durante el juego. La clave está en que son insectos totalmente reconocibles, pero de un tamaño descomunal con lo que el miedo que normalmente podemos tener a una araña, polilla, escarabajo o saltamontes, se multiplica por diez.



XBM valora:

Entorno gráfico: 6,4
Entretenida: 5,0
Acceso a información: 5,0
Recursos "guapos": 4,0
Nota: 5,1
Comentario: Una web bastante penosa ya que no aprovecha las cualidades de un juego muy bueno con unos gráficos fantásticos y con una buena historia que es poco explotada. Faltan recursos.

NEW LEGENDS www.thq.com/newlegends

Aunque sea en inglés la presentación inicial le da muchos puntos a la web en cuanto a apariencia ya que nos mete de lleno en el espíritu de un juego que ha tenido una desigual acogida entre el público. Gráficamente es una página que respeta el estilo de los dibujos de arte de concepto del juego y que son realmente una pasada. La página inicial tiene botones para las distintas opciones que nos ofrecen: historia, características, personajes, entornos y armas en lo que a información para el jugón se refiere. A continuación nos encontramos con lo que realmente a nosotros nos encanta que son los pantallazos que en esta ocasión hay bastantes para poder hacernos una idea del juego, pero además han incluido algunos vídeos en diferentes resoluciones para podérnoslos descargar. Pero la mejor sección de esta web es una vez más la de los extras, los recursos y sobre todo por una original idea que no hemos visto en muchas ocasiones. Se trata de la posibilidad de mandar una postal con motivos del juego a cualquier amigo. Además de contar con unos cuantos wallpapers realmente chulos.

STORY FEATURES CHARACTERS ENVIRONS WEAPONS SCREENS MOVIES EXTRAS

Sun Soo

NEW LEGEND

Namesake of the Soo Kingdom, one of the last remaining kingdoms in China to stand against the evil Xao Gon. He rules the territory with his older brother, Tao, and father, Yen Soo.

A heroic leader, skilled with weapons, Sun is determined to prevent Xao Gon from taking control of the Soo Kingdom. Only one as strong as Sun can defeat Xao Gon's half-demon offspring. He will fight until death for the freedom of

XBM valora:
Entorno gráfico: 7,0
Entretenida: 6,6
Acceso a información: 5,4
Recursos "guapos": 8,0
Nota: 6,7
Comentario: La posibilidad de contar con pantallazos del juego, videos para hacernos una idea del videojuego en movimiento, así como wallpapers y postales nos satisfacen mucho y la convierten en una página digna de visitar.





GUN METAL www.gun-metal.net

La web está muy bien planteada desde el inicio ya que nos ofrece una página en la que nos avisa del que sitio está en flash y si no queremos no tendremos que entrar. Si accedemos al sitio en que habrá una pantalla inicial de navegación con acceso al juego, a las descargas, a la compra del juego o a una competición. En el menú del juego podremos ver información del juego, características, reviews y las preguntas más freceutnes (FAQs). En el menú de descargas podremos encontrar uno de los sitios mejor organizados en este aspecto. Podremos acceder a un buen número de pantallazos organizados en tres series distintas. En el siguiente botón podremos pasar a ver los renders de algunos de los diseños del juego. Lo siguiente son los wallpapers, que podremos ver hasta 9 distintos. Una de las cosas que más nos ha gustado es la posibilidad que nos dan los webmasters de la página de Gun Metal de poder descargar la música del jeugo, así como algunos vídeos en los que vemos cuál es la pretensión de esta creación. Pero no podíamos olvidar el salvapantallas en el que vemos la trasnformación en un caza de nuestro personaje protagonista del juego.

XBM valora:
Entorno gráfico: 8,5
Entretenida: 8,1
Acceso a información: 5,6
Recursos "guapos": 8,2
Nota: 7,6
Comentario: Una de las mejores páginas que hemos visitado en el mundo de los videojuegos con el inconveniente ya corriente del inglés para todo.

SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%









11 números por 45 euros

Nombre ____________ Apellidos ____________ CIF ____________

Dirección ____________ C.P. ____________

Localidad ____________ Provincia ____________ Teléfono ____________ e-mail ____________

Forma de Pago:

○ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

○ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ____________ C.P. ____________ Provincia ____________ Localidad ____________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Clave del banco — Agencia — DC — nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ____________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

____________ (Población), a ____________ (Fecha) de ____________ (Mes) de 200☐

(Firma del titular)

Gana uno de los 5 juegos

DOA3



¿Cuántas son las protagonistas de DOA3 y cuáles son sus nombres?



Remitenos tu respuesta por Fax: 91 633 25 64 o por correo electrónico: xbm@mkm-pi.com

NOMBRE: ____________

DIRECCIÓN: ____________

POBLACIÓN: ____________

C.P.: ____________

TELÉFONO: ____________

E-MAIL: ____________

RESPUESTA: ____________



Comunidad Xbox
XB MAGAZINE
dudas y sugerencias

Concurso Moto GP

¡Qué pena haber tenido sólo 5 juegos para regalar! Podríamos haber dado muchísimos con la gran cantidad de respuestas correctas en esta ocasión. Efectivamente el piloto de la portada del juego es Valentino Rossi. ¡Pero que listos son los lectores de XB Magazine!

Ganadores del concurso MOTO GP (juego y pack póster + pegatina):

Jorge Ramos (Oviedo)
Emilio Fresnadillo (Madrid)
Fernando Sales (Sevilla)
Gloria Mesa Mesa (Málaga)
Eloi Marín i Amat (Barcelona)
Santiago Herrera (Salamanca)
Jordi Guardiola (Barcelona)
Javier Aldomá (Madrid)
Luis Sanchez (Murcia)
Ana Isabel González (Toledo)

¿Sirve el DVD X para usar juegos de todas las zonas o sólo películas?

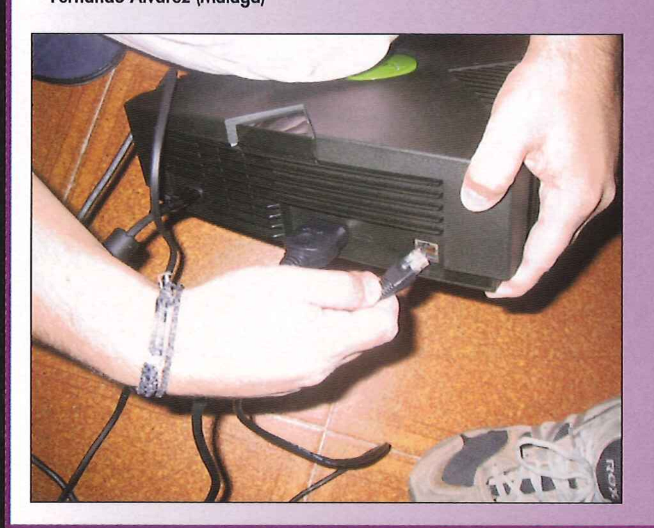
Lamentablemente nuestras informaciones nos han hecho saber que el DVD X sólo sirve para las películas, por lo que lo de jugar a juegos yanquis o japos queda descartado... por este medio claro está.

Mauricio Reyes (Madrid)

¿Por qué no se me activa la opción de interconexión?

Tu email nos decía que cuando conectabas dos consolas con el cable link, con dos Halo originales, dos teles y toda la parafernalia oportuna, la opción de interconexión no se te activaba. Sólo te podemos decir que a nosotros también nos ha pasado y que suele ser problema del cable. Prueba con un cable de red cruzado o uno normal utilizando un hub para conectarlas. Microsoft no da muchas explicaciones sobre este problemilla que no debe estar contemplado en la guía de problemas que tienen los telefonistas del servicio técnico. Parece ser que está a la venta un cable de interconexión system link que sirve para conectar las consolas con hub y puede que hayas comprado éste equivocadamente.

Fernando Álvarez (Málaga)

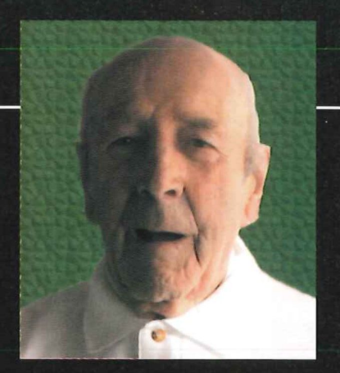


¿Cómo conecto mi Xbox al monitor de mi ordenador?

Como bien sabes, el agüelo comentó que existía una posibilidad a través de la empresa alemana Digital X (sólo teclea esto en un buscador de internet y llegarás a ellos). Se trata del DX VGA-Box un aparatito que te viene a costar un 100 euros con gastos de envío y todo y que te ofrece la posibilidad de poder disfrutar de la cualidad de 480p que ofrece la Xbox. Una peor opción es el famoso Redant, pero esto es simplemente un doblador de líneas por lo que los resultados de los análisis y las respuestas de muchos usuarios no han sido del todo satisfactorios por lo que no lo recomendaríamos.

Jordi Ferrer Canal (email)





El Agüelo ha seleccionado esta crítica.

EMAIL

"Hola, a ver si ajustamos a la realidad las valoraciones que hacéis de los juegos... tras leer el comentario del New Legends del numero 3 , me compré el juego y vaya puta mierda de gráficos, siento ser tan contundente, pero resulta incomprensible que le otorguéis un 8 a los gráficos, dándole un 8.5 a títulos como Max Payne... no creéis que entre ambos juegos hay una diferencia mayor?... o que pasa , que todos los juegos son buenos?, o todos tienen buenos gráficos?... a mi, que llevo mucho dándole al mando me ha parecido un juego a medio acabar, que si, es divertido, pero con unos escenarios que parecen de Nintendo...porque la primera fase de este titulo es de las peores que he visto, en general todos los escenarios son una mediocridad y me parece absurdo que en una revista independiente no hayáis comentado este aspecto, que, para algunos, es importante a la hora de adquirir un juego y gastarse la pasta... no creéis que estáis valorando los juegos un poco a lo bestia... a mi por lo menos me habéis confundido en esta ocasión...

un saludo y a ver si ponéis a caldo algún juego... que se lo merezca , claro..."

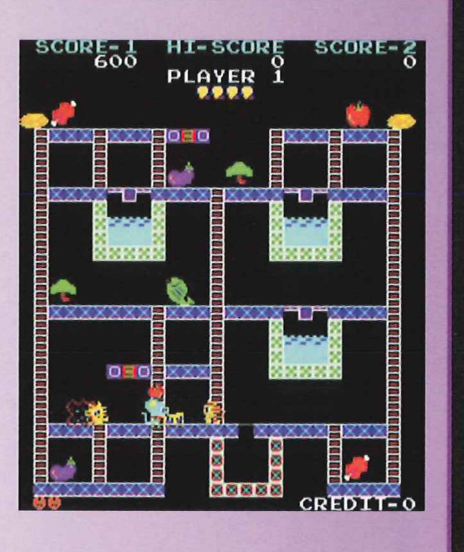
Eduardo Nodar Román

Comentario

Lo sentimos Eduardo, pero la persona que se encargó de hacer esa review estaba un poco bebida. No, en serio, la verdad es que el estilo de New Legends nos cautivó desde el primer momento. Quizá no sea el mejor motor gráfico de un juego de acción, pero tiene un diseño espectacular a nuestro modo de ver. Se aleja del foto-realismo de juegos como Halo o el propio Max Payne que mencionas pero tiene un elemento muy bueno: creatividad. Quizá seamos tan independientes que dejamos decir a nuestra gente lo que piensa de verdad y no nos fijamos demasiado en lo que piensan los otros. Para nosotros sigue siendo un 8 en los gráficos.

¿Qué es el MAME para Xbox del que todo el mundo habla?

Bueno, pues ya lo anunciábamos en el número 1 de la revista XB Magazine y es que parece que los trabajos para desarrollar un emulador de MAME que trabajase sobre Xbox estaban bien avanzados... MAME son las siglas de Multi Arcade Machine Emulator, es decir, las máquinas arcade de toda la vida con juegos de esos míticos a los que muchos de nosotros queremos seguir jugando.



PREGUNTA INGENIOSA DEL MES:
Premiada con un fantástico cable de S-VIDEO de Thrustmaster

¿Cómo se dice 'exbox' o 'equisbox'?

Pues la duda tiene miga. La verdad es que nosotros lo utilizamos indistintamente según nos venga en gana, pero hemos consultado a fuentes de Microsoft para asegurarnos de cuál es su política a este respecto y tenemos que concluir que se debe decir equibox, en español. Pero nuestro consejo es que le pongas un nombre a tu consola ;-) y que digas lo que te dé la gana pues tú decides.

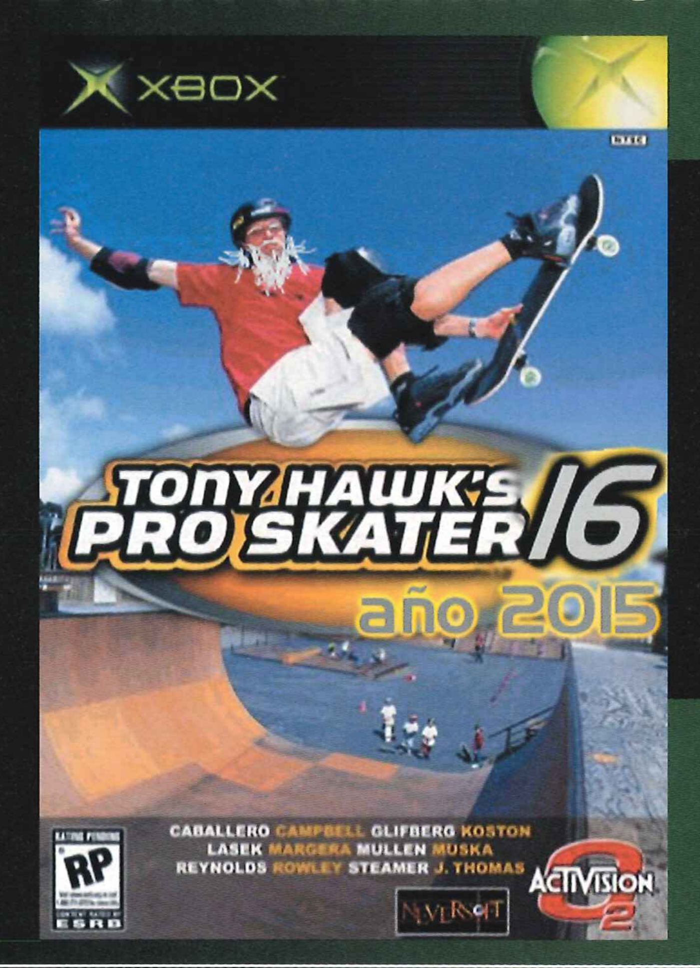
Miguel Hebrero (Zaragoza)

¡HUY! ¡CÓMO ME SUENA!

Pues sí... parece ser que tanto ha gustado HALO en la industria que ni cortos ni perezosos algunos desarrolladores se han puesto a crear un clon de nuestro juego preferido de Xbox. Se llama Breed y lo financia Sony, pero sólo saldrá para PC antes de navidades y en Xbox algún día.... espera que lo piense otra vez. ¿Paga Sony y sale para Xbox y no para PS2? Me parto.



TONY HAWK FOREVER



Lo de los contratos del Real Madrid para jubilar a las estrellas no es nada comparado con lo que ha firmado Activision con Tony Hawk. Hasta el 2015 tendrá la exclusiva de sus juegos... para el 2015 Tony Hawk tendrá.... no sé, pero será un abuelo y no creo que esté para muchos saltos.

Vuelta al cole

Manual de vuelta al cole para xboxeros...

Regla número 1:
Vayan haciendo estiramiento de dedos los días inmediatamente anteriores pues la tensión de coger apuntes puede disminuir nuestras cualidades de presión de botones.

Regla número 2:
Acostumbrados al "ligero" peso de nuestra consola en la mochila danzando durante todo el verano de casa de un amigo a casa de otro, lo de llevar cuatro libros será nada. Recomendamos metan piedras en la mochila si no quieren desviaciones de espalda.

Regla número 3:
No practiquen deportes de riesgo en el recreo como jugar al fútbol de portero, al baloncesto o las chapas. Los dedos pueden resentirse y podemos no dar la talla en las competiciones locales de Xbox.

Regla número 4:
No mire fijamente a la pizarra. Aunque sea verde y tenga alguna similitud con la Dashboard de Xbox no variará de tonalidades pudiendo ocasionar lesiones irreparables en cornea y pupila
.

Regla número 5:
Compre cuadernos de cuadritos pues son los más útiles a la hora de dibujar mapas de los escenarios de nuestros juegos preferidos. Utilice lápiz y goma para aprovechar al máximo los recursos.



PRÓXIMO MES....

PETER MOLINEUX

LA FERIA DEL ECTS NOS PERMITIÓ ESTAR CON EL CREADOR DE JUEGOS COMO PROJECT EGO O BC Y NOS CONTÓ ALGUNAS COSAS SOBRE SU VISIÓN DE XBOX QUE OS CONTAREMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO

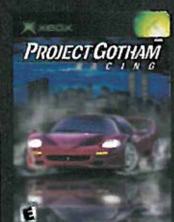
MAPAS MULTIJUGADOR HALO (II): DIEZ MAPAS SECRETOS

ECTS 2002
TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA LONDINENSE PARA XBOX



Titulo: HALO
Desarrollador: Bungie Studios
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,3



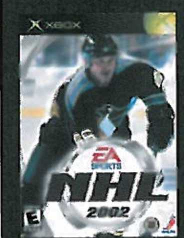
Titulo: Project Gotham Racing
Desarrollador: Bizarre Creations
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,1



Titulo: Artic Thunder
Desarrollador: Midway
Distribuidora: Virgin Interactive
Precio: 69,95

NOTA XBM: 4,5



Titulo: NHL 2002
Desarrollador: EA Sports
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,1



Titulo: Dead or Alive 3
Desarrollador: Team Ninja
Distribuidora: Temco
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,1



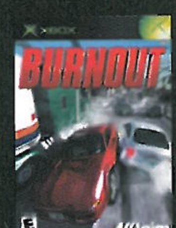
Titulo: Tour de France
Desarrollador: Konami
Distribuidora: Konami
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,4



Titulo: Batman Vengeance
Desarrollador: Ubisoft
Distribuidora: Ubisoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 5,1



Titulo: BurnOut
Desarrollador: Criterion Games
Distribuidora: Acclaim
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,8



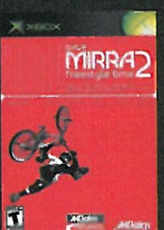
Titulo: Amped Freestyle Snowboarding
Desarrollador: Microsoft
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,99

NOTA XBM: 7,5



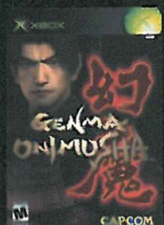
Titulo: RalliSport Challenge
Desarrollador: Digital Illusions
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,99

NOTA XBM: 7,9



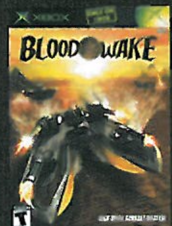
Titulo: Dave Mirra Freestyle BMX 2
Desarrollador: Acclaim
Distribuidora: Acclaim
Precio: 65,95

NOTA XBM: 6,9



Titulo: Genma Onimusha
Desarrollador: Capcom
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,6



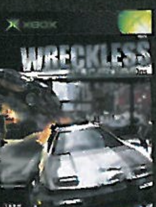
Titulo: Blood Wake
Desarrollador: Stormfront Studios
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,99

NOTA XBM: 7,1



Titulo: Jet Set Radio Future
Desarrollador: Sega
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,0



Titulo: Wreckless
Desarrollador: Activision
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,3



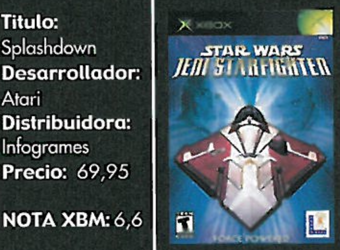
Titulo: Tony Hawk´s Pro Skater 3
Desarrollador: Neversoft-Activision
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,9



Titulo: Splashdown
Desarrollador: Atari
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,6



Titulo: Star Wars: Jedi Starfighter
Desarrollador: Lucas Arts
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,7



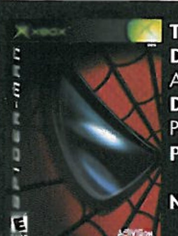
Titulo: TD Overdrive
Desarrollador: Pitbull Sindicate
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,0



Titulo: MX 2002
Desarrollador: THQ
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,5



Titulo: Spider-Man
Desarrollador: Activision
Distribuidora: Proein
Precio: 72,95

NOTA XBM: 8,5



Titulo: Red Card Soccer
Desarrollador: Midway
Distribuidora: Virgin
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,8



Titulo: Prisoner Of War
Desarrollador: Codemasters
Distribuidora: Codemasters
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,4



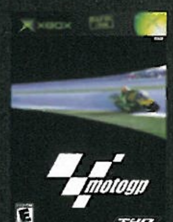
Titulo: Night Caster
Desarrollador: VR-1
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,6



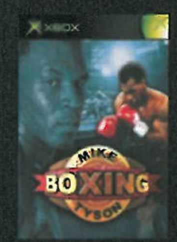
Titulo: New Legends
Desarrollador: Infinite Machine
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,0



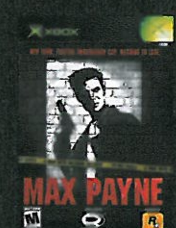
Titulo: Moto GP
Desarrollador: THQ
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,9



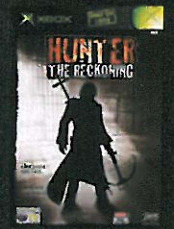
Titulo: Mike Tyson Heavyweight
Desarrollador: Atomic Planet
Distribuidora: Codemasters
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,2



Titulo: Max Paynet
Desarrollador: Remedy
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,7



Titulo: Hunter: The Reckoning
Desarrollador: High Voltage Sw.
Distribuidora: Virgin
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,9



Titulo: Gun Valkyrie
Desarrollador: Sega
Distribuidora: Infogrames
Precio: 59,95

NOTA XBM: 8,0



Titulo: GunMetal
Desarrollador: Rage
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,1



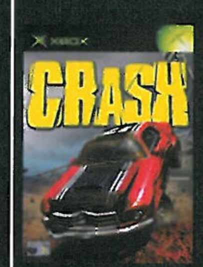
Titulo: Gauntlet: Dark Legacy
Desarrollador: Midway
Distribuidora: Virgin Interactive
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,7



Titulo: Mundial FIFA 2002
Desarrollador: EA Sports
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,4



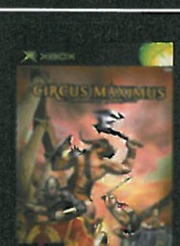
Titulo: Crash
Desarrollador: Rage
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,4



Titulo: Commandos 2
Desarrollador: Pyro Studios
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,5



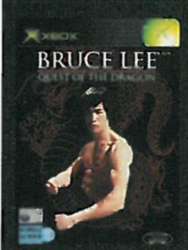
Titulo: Circus Maximus
Desarrollador: Kodiak Interactive
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,2



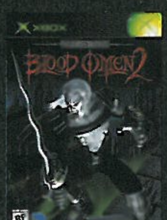
Titulo: F1 2002
Desarrollador: EA Sports
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,6



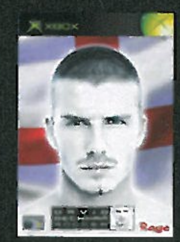
Titulo: Bruce Lee
Desarrollador: Universal Interactive
Distribuidora: Vivendi Universal
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,0



Titulo: Blood Omen 2
Desarrollador: Crystal Dinamics
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,2



Titulo: DAvid Beckham Soccer
Desarrollador: Rage
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 5,7

Xbox, ¿y eso qué es?



A mediados de julio se conocieron los ganadores de los más prestigiosos premios del Festival Internacional de Publicidad, los Leones de Oro de Cannes. La categoría en la que competían los anuncios de Xbox era la de "Mejor película creativa" y para el jurado de la muestra, Microsoft acertó plenamente con la elección de la campaña publicitaria pues los spots denominados "Champagne" y "Mosquito" salieron premiados con León de oro y León de Bronce respectivamente.

Y qué razón tienen... qué anuncios tan geniales. "Champagne" con ese individuo al que vemos crecer y apenas aprovecha el tiempo de su vida, porque la vida es corta... o ese otro "Mosquito" en el que se ve cómo los mosquitos olvidaron su mejor cualidad, la de cantar... simplemente geniales.

¿Y qué? Me gustaría saber cuantos impactos ha tenido cualquiera de estos dos spots en el público español. ¿cuánta gente ha visto siquiera uno de estos dos anuncios? ¿Cuánta gente recuerda la marca que se anunciaba o el slogan? Porque la campaña publicitaria de Microsoft en España ha sido nefasta. Al principio nos "vendieron la moto" de que había que conservar el factor sorpresa hasta el último momento, el famoso 14 de Marzo... pero llegó la fecha y nada. De vez en cuando después de "El Informal" recuerdo que algún amigo me comentó haber visto el anuncio... dicen que durante cuatro fines de semana "Desesperado Club Social" tuvo una consola Xbox por allí dando vueltas y después... se esfumó. Nada.

Mientras tanto Nintendo aprovecha para bombardearnos a todas horas con sus anuncios de Game Cube ¿Hay alguien que no los haya visto? Una y otra vez, el del samurai, el del tío ese jugando al baloncesto... todos, me los sé todos.

Xbox se ha olvidado por completo de promocionarse y parece que el boca a boca y la presencia en los foros es una buena herramienta para la propagación de nuevos productos, pero no suficiente como para reventar el mercado y las cifras de ventas. Los xboxeros más fervientes han reclamado que se promocionase más su consola para que las inversiones que han hecho no vayan a un saco roto. Más aún cuando nos contaron que Microsoft hacía con Xbox la mayor inversión en marketing que nunca una consola había hecho... dónde habrá ido a parar el dinero, porque la parte de España parece no haber llegado. Tenemos fé y pensamos que las Navidades serán totalmente verdes y negras este año y que una gran oleada de publicidad nos asaltará y llenará nuestras vidas de Xbox... ¿no será demasiado tarde?

VERSUS



En el versus anterior preguntábamos por la mejor mascota para Xbox y las cartas de los lectores nos dicen que Blinx es la mascota preferida. Me pareció ver un lindo gatito...

En el versus de este mes nos preguntamos por la música de dos juegos muy especiales porque han sacado las bandas sonoras a la venta de forma separada al juego. Son HALO y Commandos 2. La B.S.O. de HALO no ha salido en España, pero puedes pedirla a través de internet a cualquier tienda de discos yanqui y te la mandarán. Pues eso: ¿Qué B.S.O.: Halo o Commandos 2?

SACALE PARTIDO A TU MOVIL CON NUESTROS NUEVOS SERVICIOS POR **SMS AL 7799**
¡TODOS ELLOS VALIDOS PARA TODOS LOS TELEFONOS DE TODAS LAS OPERADORAS!

CHISTES

¿QUIERES PARTIRTE DE RISA?

Envia **"CHISTES.136" al 7799.** Para enviar un chiste a alguien deberás añadir al final otro punto y su número de teléfono.

PIROPOS

PARA TENER UN BONITO DETALLE

Envia **"PIROPOS.136" al 7799.** Si quieres piropear directamente a otra persona, añade al final otro punto y su número de teléfono.

EROSCOPO

¿QUIERES MEJORAR TU VIDA SEXUAL?

Envia al **7799 "EROSCOPO.136.tu signo"**. Para orientar a alguien en su vida sexual, añade al final otro punto y su número telefono.

GENEALOGIA

Descubre el origen o significado de tu nombre enviando al 7799 "GENEALOGIA.136" seguido de un punto y un nombre o apellido. Para enviar la Genealogia a otra persona, deberás poner su nombre y después un punto y su número de teléfono.

NUMEROLOGIA

Déjate guiar por la magia de los números enviando al 7799 "NUMEROLOGIA.136" seguido de un punto y la fecha en que naciste así: 05-02-1976. Para enviar la Numerologia a alguien, pon su fecha de nacimiento y después otro punto y su número de teléfono.

COMPATIBILIDAD SEXUAL

¿TE CONVENDRA ESA PERSONA QUE TE GUSTA?

Envia al **7799 "SEXO.136.signoA.signoB"**. Si quieres enviar a alguien la compatibilidad, añade al final otro punto y su número de teléfono.

CHAT EN EL 7799

¡EL MAS VISITADO!

Coge tu móvil y chatea con gente como tú, estés donde estés y de modo totalmente anónimo. La forma más fácil de ligar y conocer un montón de gente nueva e incluso encontrar tu media naranja.

Para entrar en el chat, envía al **7799** el mensaje; **CHAT136**

¡¡cientos de amigos te esperan anímate!!

Para más información, envía un mensaje con el texto **CHAT136 INFO** también al **7799**.

¡GRAN SORTEO!

SMS X 7799

PARA GANAR UNA XBOX DEBERAS ENVIAR UN MENSAJE AL 7799 CON EL TEXTO "XBOX" Y ENTRARAS EN EL SORTEO DE UNA DE ESTAS INCREIBLES CONSOLAS

906 887 303

LOS + SOLICITADOS

NO FEAR 136105635	136100597	136100039	136100263	136100375	136100437
136107481	136100572	136100513	Real Madrid 136100577	136101493	136100365
136105331	136109697	BAD BOY 136104644	Barça! 136108710	136100168	136103891
136100042	136108542	136107659	136100528	100% GAY 136109282	136107688
136105635	136100584	136108011	Felicidades! 136110815	136107580	参考資料 136100584

LLAMA, INDICA TU Nº DE MÓVIL Y EL Nº DE REFERENCIA Y EN UNOS INSTANTES LO TENDRAS EN TU MOVIL. PARA ANULAR UN LOGO, TIENES QUE LLAMAR E INTRODUCIR EL CODIGO 136100000



STAR WARS ESPECIAL

STAR WARS 136100266	R2-D2 136112113	136112117	136112116
STAR WARS 136112112	136112112	136112115	136112114
EPISODE II 136112112	136112125	C-3PO 136112108	Obi-Wan Kenobi 136112110

MELODIAS

CINE Y TV

136300053 King of the Road - Anuncio de Audi TOP
136300007 It's my life - Opel Corsa (Bon Jovi)
136301756 The Dandy Warhols - Anuncio Vodafone NUEVA
136300032 El coche fantástico
136300037 Rasca y Pica de los Simpsons TOP
136300455 Fraguel rock
136300451 El Equipo A
136300044 Expediente X
136300034 Friends
136300041 South Park TOP
136300031 Bonanza
136300040 Los Simpsons TOP
136300023 Pantera Rosa
136300020 BSO Misión Imposible TOP
136300017 BSO 007- James Bond
136300028 BSO Superdetective Hollywood
136301000 BSO Armageddon - Aerosmith
136300029 BSO Titanic
136300413 BSO Superman
136300668 BSO El Último Mohicano
136300489 BSO Gladiator
136300011 BSO El bueno, el feo y el malo
136301005 BSO Ghost
136301178 BSO Matrix - Rammstein NUEVA
136300013 BSO Cazafantasmas
136300450 BSO El padrino
136300665 BSO Braveheart - James Horner
136307073 BSO Full Monty
136301189 BSO La historia interminable
136301228 BSO La gran evasión

INTERNACIONALES

136300850 Stan - Eminem TOP
136301763 Baya baya - Safri Duo NUEVA
136300345 Music - Madonna
136300238 Sentinel - Mike Oldfield
136301758 Dig in - Lenny Kravitz NUEVA
136300355 Still-standing - ACDC
136300240 I'm still - Elthon John
136300356 Stronger - Britney Spears
136300797 No woman, no cry - Bob Marley
136300119 Sandstorm - Darude
136300228 Narcotic - Liquid
136300317 7 days - Craig David
136300318 All the small things - Blink 182
136300121 Sha-la-la - Venga Boys
136300374 Fade to Black - Metallica
136301152 19-2000 - Gorillaz
136300858 Rollin - Limp Bizkit
136301766 Sexy - French affair NUEVA
136301137 Elevation - U2
136301314 Fallin - Alicia Keys
136300948 Losing my religion - REM
136301311 Super Stylin - Groove Armada
136301313 What I Mean - Modjo
136301308 In the End - Linkin Park TOP
136301337 Possession - Transfer
136300342 Kids - Robbie Williams and K. Minogue
136300387 Nothing else matter - Metallica
136300357 The way I am - Eminem
136301096 Little I - Jamiroquai
136300465 We are the Champions - Queen
136301341 You Give Me Something - Jamiroquai

EXITOS EN ESPAÑOL

136301768 Vino Tinto - Estopa NUEVA
136301289 Sarandonga - Lolita
136301761 La taberna del buda - Café Quijano NUEVA
136301115 Azul - Cristian TOP
136301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz TOP
136301303 Virus de Amor - Los Caños
136301766 Te dejo Madrid - Shakira NUEVA
136301133 Bésame en la boca - Lorca
136301166 Partiendo la pana - Estopa TOP
136301780 Y cuanto más acelero - Javi Cantero NUEVA
136301149 Nada de na - Café Quijano
136300671 El alma al aire - Alejandro Sanz
136301777 A gritos de esperanza - Alex Ubago NUEVA
136300261 La Lola - Café Quijano
136300266 La raja de tu falda - Estopa
136301166 Partiendo la pana - Estopa
136301323 Que wüeno que estoy - Mojinos escocios

ESPECIALES

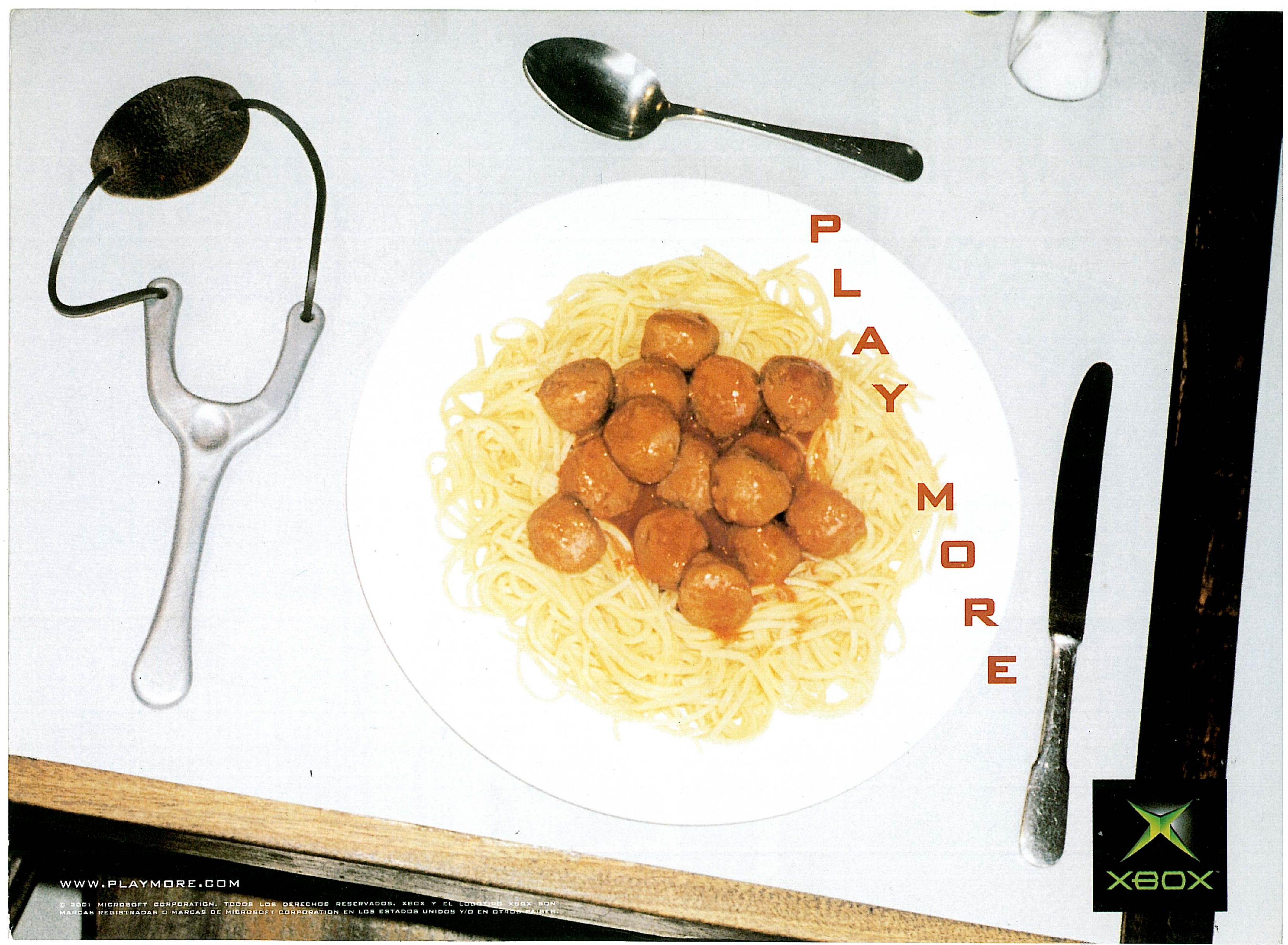
136301260 Risa del Pájaro Loco
136301515 Grito de Tarzán
136301746 Silbido piropo
136301745 Muñeira
136301742 Melodía rusa
136301739 Melodía celta
136301740 Melodía india
136301741 Melodía china
136300343 Melodía árabe
136301744 Melodía irlandesa

NUEVO

TELEFONOS COMPATIBLES:

MELODIAS: - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959 / MOTOROLA: V50, V100, V8088,Timeport 250, Timeport 260
LOGOS: - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110
RESTO DE SERVICIOS: - TODOS LOS TELEFONOS

NO VÁLIDO PARA MOVILINE - PRECIO MÍNIMO 0'8 €/MINUTO. SI NO PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS DESDE TU TELÉFONO MÓVIL, POR FAVOR LLAMA DESDE UN TELÉFONO FIJO O CONTACTA CON TU OPERADOR DE TELEFONÍA MOVIL


PLAY MORE
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. XBOX Y EL LOGOTIPO XBOX SON MARCAS REGISTRADAS O MARCAS DE MICROSOFT CORPORATION EN LOS ESTADOS UNIDOS Y/O EN OTROS PAÍSES.
XBOX